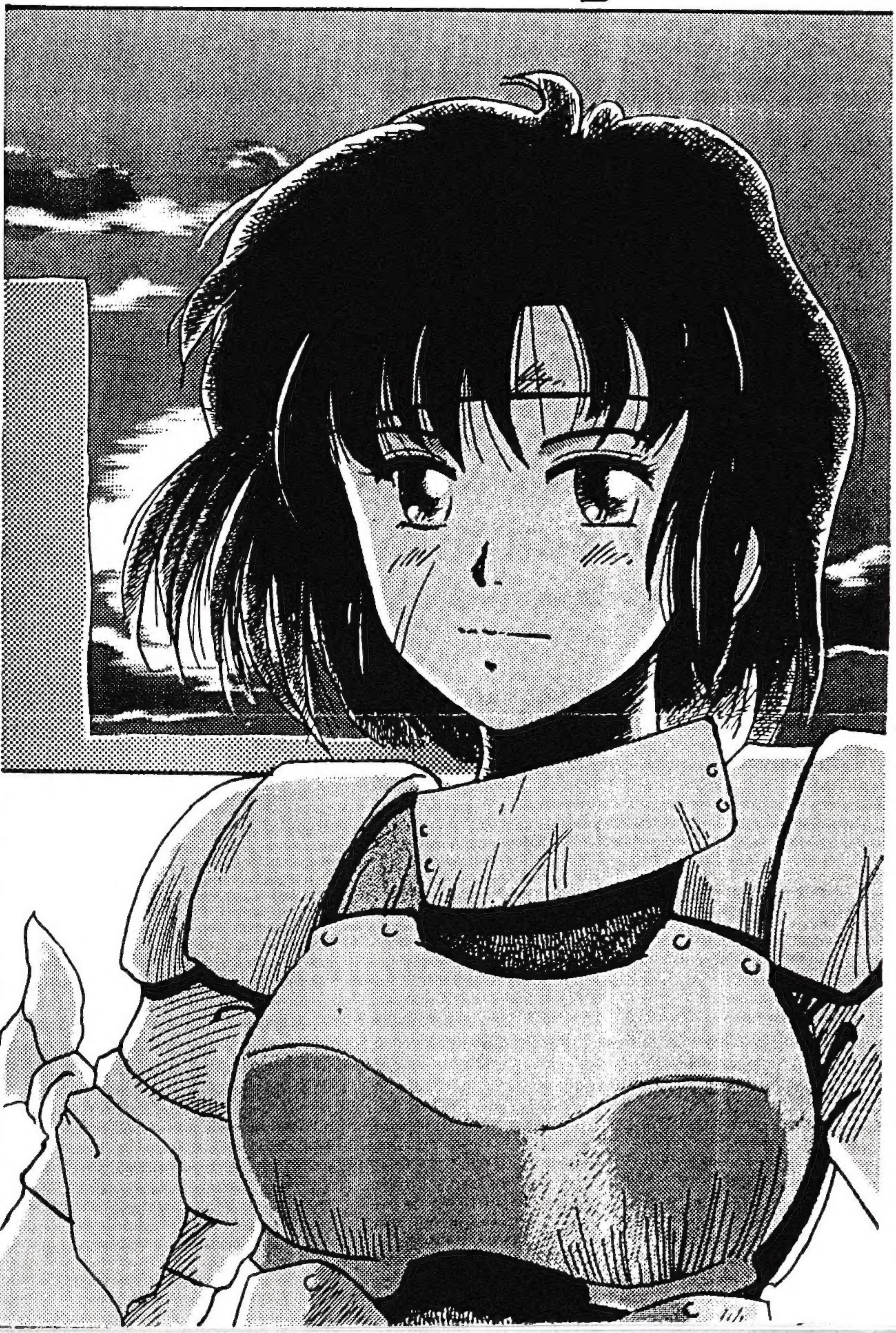
対応機種・*MSX*シリーズ、*X1*／*turbo*シリーズ他

VERNET

General Interchange Circle



VERNET

The Organ Magazine for Membership

Mar. 15 1994

VOL.8

提供：029 無双華D
さん．

絵はサイズを考えて送って
下さいね。このサイズなら
文も書いてページ投稿に
する方がベター。

☆「外装」は次から半額。

☆ #8は369cr.

☆ 本部のディスクサービス
の処理が遅れていま
す。申し訳ありません。

☆ 角6形の封筒に返信
住所を書いて送って頂
くと、送料が安くなり
ます。

W. I. C.

VERNET#8！ ～ S－OSこそはZ80マシンの夢の掛け橋！ ～

春の嵐が吹き荒び　花粉舞い散る車の都　はっくしょん

くだらない詩（？）とともに、VERNET#8のはじまりはじまり～！

前回に比べて容量は劣りますが、内容も劣ったらどうしよう・・・（涙）。いやっ、きっと同じくらいの密度でお楽しみ頂けるでしょう！（何せ前回は空前絶後の56p．ですからね。絶後って言うくらいだから、きっともうないんだ。／←ウソ）

お気付きの方もいらしゃるでしょうが、前回から、見栄えのよさの追求とAlephの手数削減のために、「こだわりの外装」を導入、そして今回から、ご要望の多かった「折らずに入る封筒」化で装料が若干上がっています。

「こだわりの外装」　　10cr．
「折らずに入る封筒」　　9cr．

つまり、合計19cr．の値上げになっています。これについてはきっと賛否両論あるでしょうから、アンケート調査をします。巻末のアンケートで賛成／反対票を投じてください。（事後認否票決で申し訳ないのですが・・。）

〈〈会員募集再開（第３期）について〉〉

VERNET東京が会報の２０部の代行発行を引き受けてくれましたので、取扱いの最大人数が７２名になりました。よって、会員募集を再開します。みなさんひっぱり込みにご協力下さい。（笑）

－－－－－－－－－－－－－－

今、たのみの綱の大学生協が移転のため閉店中で、不本意ながら図書館のポンコツ旧型XEROXで生産せざるを得ない状況に陥っています（時間が倍はかかる）。会員数が１０４名を越え、会報のページ数も１０４ページを越えたら、オフセット誌化しても会費はさしてかわらないのですが・・・。前回にも書きましたが、VERNET本部の生産能力は５２部が限度です。代行発行者を引き続き求めます。（隔月化すれば５２の倍数部刷ることも可能ですが、いまさらねぇ。）

これはたった今判明した事実なんですが、なんと、いま学校が入試期間中で入れない（！）ことが分かりました。学校近くのコンビニはみんな両面お断わりだし、このままではとても１０日台の発行は不可能・・・私は２０日には大阪にいなければならないし・・・。もし、この会報がきちんと発行されましたら、それはきっとVERNET東京のTAKAさんが頑張ってくれた、ということです。

General Interchange Circle VERNET　本部
〒470－03
愛知県豊田市貝津町柚木１３３－１ユノキB２２０３号
坂田　充啓　「VERNET」

〈〈会費残高・納入状況〉〉

会費残高：　　　　　　cr．

- ☐ 正常です。
- ☐ 次の会費を納入してください。
- ☐ 不足分の会費を納入してください。
- ☐ 今回は無料です。
- ☐ 会費は取ってません。

VERNET#8・目次

☆表紙ノ画　ELFISH　COMPANYさん
　　オリジナル　イラスト　・・・・・　1

☆会報・連載部
　〈会報・会費残高報告〉　・・・・・・・・・　2
　〈目次・PASODO#10・アンケート〉　・・　3
　Beltania技術局　・・・・・・・　4～6
　Let's Assemble! NL_Z80初級編　・　7～8
　S-OS CLUB ARCADIA　・・　9
　〈VERNET情報局・他〉　・・・　10～12

☆投稿一般
　◁025石川KNJ▷　・・・・・・・・・・　13
　◁サー2筑紫高宏▷
　◁011-1NARCH▷
　◁018加ト▷　(18)
　◁028アッキー▷　・・・・・・・・・・　14
　◁020-1水瀬麻紀▷　・・・・・　15,(25)
　◁015相田剛志▷　(18,20)
　◁035TAKA▷　・・・・・・・・・・・　18
　◁001Aleph▷　・・・・・・・・・・　19
　◁023BUN▷　・・・・・・・・・・・　20
　◁022M.K▷　・・・・・・・・・・・　22
　◁052-1白木雄介MT▷　・・・・・・・・　24
　◁029無双華▷
　◁017-2P.Nリリア▷
　◁044佐久間雄作▷　・・・・・・・・・・　26
　◁024NV組HIRO.N▷　・・・・・　27
　◁030ぱんちょ▷
　◁054-1奥村光雄▷　・・・・・・・・・・　28
　◁036あるまかん▷　・・・・・・・・・・　31
　◁043RANDY▷　・・・・・・・・・・　32
　◁006まみむめも▷

☆ページ投稿部
　〈RANDYの館inVERNET〉　・・　33
　　◁ 043　RANDY ▷
　〈てってけぱんちょのDoubtful Stories PART.02〉　・　34
　　◁ 030　ぱんちょ ▷
　〈MSX　SPIRITS　Vol.2〉　35
　　◁ 017-2　P.Nリリア ▷
　〈すみません！サボっちゃってますう〉　・　36
　　◁ 012　NYAN ▷
　〈FREE　TALK！イラスト編〉　・・　37
　　◁ 018　加ト ▷
　〈侍魂にあやかる！〉　・・・・・・・・・・　38
　　◁ 018　加ト ▷
　〈NASHペーパー通信　号外第2号〉　・　39
　　◁ 011-1　NARCH ▷

☆連載投稿部
　〈SHINING　FORCE第3回〉40～43
　　◁ 006　まみむめも ▷
　〈ソードワールド　クルカ王家内紛〉　44～47

☆広報部
　〈VCMC（VERNET通販）〉　・・・　48

【PASODO #10】 パソケットへの道・第10回

＝PASODOでチームを組んでソフトを作ろう！＝

チームを組んでソフトを作りましょう。チームを作りたい人は募集記事を出せます。VERN．外の人も参加出来ます。

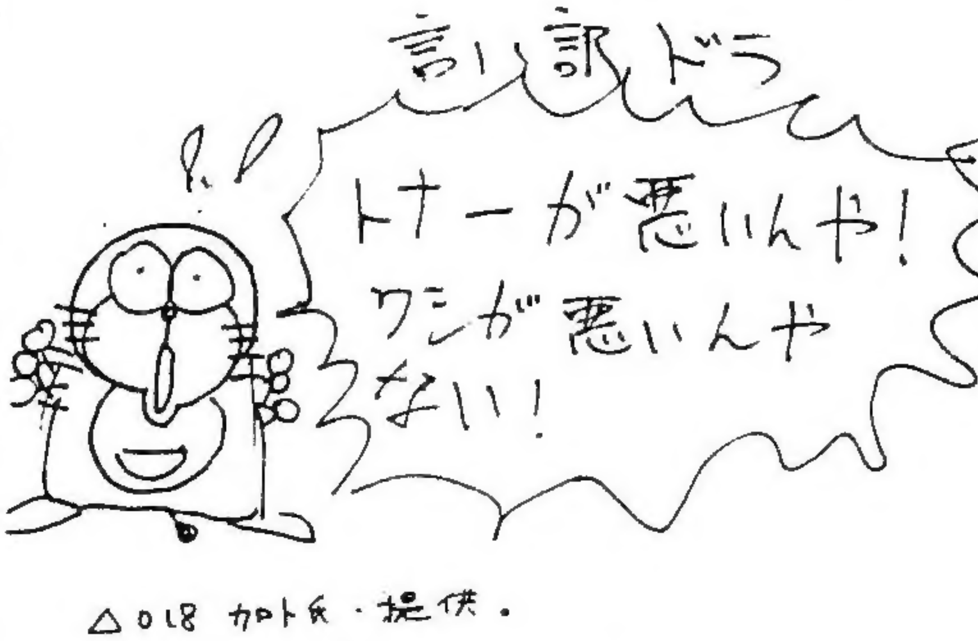
＝TEAM　発火HACKER＝

現在3名でMSXのAVG製作をやっています。回しシナリオで多重人格物シナリオを書いています。東海地方の方、参加をお待ちしています。詳しくはAlephまで。

VERNET#8アンケート調査

Q1．#8で気に入った記事を2つお答え下さい。
Q2．B．eのレベル設定をどう思いますか？（5～1）
Q3．NLZ80のレベル設定をどう思いますか？（〃）
Q4．今回のVERN．誌の総合評価は？（高5～1低）
Q5．次々回のテーマは何がいいですか？
Q6．なにか売りたい／買いたい／転がしたい／交換したい物ありますか？（同名のコーナーへの投稿です。）
Q7．O．Sの投稿用に一言！
Q8．その他なんでもどうぞ。

VERNET#8　1994-3-15　発行
（通巻　第10号）
次号〆切り　4月12日　次号発行　4月20日の予定



△018 加ト氏・提供。
そう！ワシが悪いんやない！（笑）

Beltania! 技・術・局

#10：FFT（高速フーリエ変換）による超高速多桁乗算・第1回

皆さんお元気でしたか？今回、さすがに毎回B．eをかいているAlephもPowerDown状態になってしまい、原稿を上げられませんでした。そこで、あわてて009保田氏に原稿の依頼をしました。（保田さんいつもすみません・・・。）

というわけで、今回のB．eは009保田周作氏による「FFT（高速フーリエ変換）による超高速多桁乗算」の「まえおき」です。

★Beltania技術局では、あなたの投稿をお待ちしています。貴方の得意なことを会員の皆さんに講座という形で教えて下さい。みんなで技術を共有出来たら、幸せですね。

<開講中の講座>
◇アセンブリ言語講座NL_Z80初級編（次回#8）
○G．R．S．（ゲーム改造講座・次回#3）
○OPLL講座（次回#4）
○S・C・C講座（次回#2）
○Z80割り込み法講座（次回#3）
○シナリオ製作講座（次回#2）
◇CG技法講座（次回#2）
○出張所・BASIC秘境探検隊（次回#3）
◇FFT（高速フーリエ変換）による超高速多桁乗算
<開講予定の講座>
○アセンブリ言語講座NL_Z80（中・上級編）
◎［新講座（名称未定）・貴方の投稿お待ちしています。］
（○印の講座は執筆者募集中です。◇印の講座は次回の執筆者が決定している講座です。◎印は、貴方のパワーに期待しています。）

0/2 NYANさん▷
・提供 ▽

☆B.eはoh!Xの「the SENTINEL」が目標だったりします。

Beltania 技術局・INDEX（1992.11〜1994.3）

'92
VERNET#0
#1／テキストスクロールエリアの再設定（BASIC秘境探検隊#1）

1993
VERNET#1
#2／FM音源（OPLL）講座#1
NLZ80初級編#1〜ROMとRAM
G．R．S．#1〜DANTEを軽く改造
VERNET#2
#3／FM音源（OPLL）講座#2
NLZ80初級編#2〜レジスタについて
G．R．S．#2〜DANTE改造・その後
VERNET#3
#4／FM音源（OPLL）講座#3
NLZ80初級編#3〜Z80ニーモニックのすべて
BASIC秘境探検隊#2〜グラフィックスの秘境を征く
VERNET#4
#5／S・C・C講座#1
NLZ80初級編#4〜Z80における乗算と除算の手法
VERNET#4．5
#6／Z80割り込み法講座#1
NLZ80初級編#5〜色々な乗除算のプログラム例・他
VERNET#5
#7／Z80割り込み法講座#2
NLZ80初級編#6〜データの検索・CPIRは・・・
VERNET#6
#8／シナリオ製作講座#1

1994
VERNET#7
#9／CG技法講座#1
NLZ80番外編〜アドベンチャーゲームを作る・・・
VERNET#8
#10／FFT（高速フーリエ変換）による・・・#1
NLZ80初級編#7〜FuzzyBASICの・・・

（以下続刊）

ＦＦＴ（高速フーリエ変換）による超高速多桁乗算
（まえおき・多桁のかけ算プログラム）

BASICでは、倍精度実数で扱える数の有効桁数は16ｹﾀ止まりです。例えば、 1234567890123456789の 2乗の計算の結果は、いかに。まず有効桁付近で丸め処理（四捨五入に近い処理）が行なわれ、 2乗の計算結果（およそ30ｹﾀ）にもう一度丸め処理を施され、16ｹﾀ位に収められます。近似値が求まるわけです。（--> 【補足】）

さて、先ほどの計算結果は、上から16ｹﾀ位しかもとまらないわけです。金銭の計算などでこのようなことは困るので、 BCDや、ﾊﾟｯｸﾄﾞBCDなどというものが使われるようです。これらは、 4ﾋﾞｯﾄで、 0-9をあらわします。 1ﾊﾞｲﾄで十進数のﾋﾄｹﾀ、あるいは２ｹﾀ、をあらわして配列によって多桁を表現します。そういう演算用ライブラリも、各言語（例えばＣ言語）に用意されているようです。

似たことを BASICでやるのは簡単です。配列を十進数のﾋﾄｹﾀを入れる箱（ｹﾀ箱）のように使うのです。

【例・１－１・くり上がりのない足し算】

123 + 345 = 468 を、計算するには、

X(0) = 1 , X(1) = 2 , X(2) = 3

Y(0) = 3 , Y(1) = 4 , Y(2) = 5

として、

Z(0) = X(0) + Y(0) , Z(1) = X(1) + Y(1) , Z(2) = X(2) + Y(2)

てなぐあいです。プログラムは、

```
FOR i = 2 TO 0 STEP -1
  Z(i) = X(i) + Y(i)
NEXT
```

という感じです。

筆算をさせれば、なんとかなるかなぁ、というわけです。

【例・１－１補】

```
    １２３   <-- ｹﾀ箱  X
＋）３４５   <-- ｹﾀ箱  Y
-----------
    ４６８   <-- ｹﾀ箱  Z
```

桁上がり（繰上がり）はきちんとしないとだめです。

ｹﾀ箱には 0-9の値しかいれないようにしないと、破綻します。

【例・２－１・繰上がりのある足し算】

456 + 125 = 581

```
    ４５６
＋）１２５
------------
      1  <-- ｸﾘｱｶﾞﾘ
    ５７１
------------
    ５８１
```

プログラムは

```
CY = 0
FOR i = 2 TO 0 STEP -1
  CY = CY + X(i) + Y(i)
  Z(i) = CY MOD 10
  CY = INT(CY / 10)
NEXT
```

で良いでしょう。もし、NEXT後、CYが 0でなければ答が 3ｹﾀに入りきらなかったことになります。

次にかけ算をやるわけですが、（流れるような展開）、足し算とおなじように筆算でO.K.です。ただし、かけ算の場合、答のｹﾀ箱が大きくなるのでかんがえます。

【例・３－１・かけ算１】

```
    ０００１２３
＊）０００４５６
------------------
          ７３８
------------------
          ７３８
        ６１５
------------------
        ６８８８
      ４９２
------------------
      ５６０８８
        ・
        ・
------------------
      ５６０８８
```

プログラムは

```
FOR i = 5 TO 0 STEP -1
  Z(i) = 0
NEXT
OV = 0
FOR i = 5 TO 0 STEP -1
  CY = 0
  FOR j = 5 TO 0 STEP -1
    IF i+j-5 >= 0
    THEN
      CY = CY + Z(i+j-5) + B(i) * A(j)
      Z(i+j-5) = CY MOD 10
      CY = INT(CY / 10 )
    ENDIF
  NEXT
  OV = OV + CY
NEXT
```

てな感じです。６ ＊ ６ ＝ 36回ループとなっています。NEXT後OVが 0でなければ、 6ケタに入りきらなかったということです。でも、【例・３－１】のように上 3ケタを 0にしておけば、OVが 0以外になることはありません。

それと、実際には Jは 5-0まで動かす必要はありません。でも、あえてこのままにしておきます。

【ちょっと補足】

小数を扱うには工夫がいります。また、ケタ箱に入れるのは、 0-9に限らず、0-99、 0-999などでもいいです。（ 100進数、1000進数）0-15、 0-255、も有です。でもあまり大きな数は、オーバーフローをおこすので、限度があります。

さらに、ケタ箱のあつかいによっていくらでも（タラちゃん）バリエーションがかんがえられます。どんな場合でも、少数点の位置の移動に注意します。整数だけを扱う時も、そうです。

【例・３－２・かけ算２】

```
        1 2 3
   *) 4 5 6
  -----------------
            7 3 8
          6 1 5
        4 9 2
  -----------------
      0 5 6 0 8 8
```

プログラムは、【例・３－１】のものとほとんど変わりませんが、

```
FOR i = 2 TO 0 STEP -1
  CY = 0
  FOR j = 2 TO 0 STEP -1
    CY=CY + Z(i+j+2) + X(i) * Y(j)
    Z(i+j+2) = CY MOD 10
    CY = INT(CY / 10)
  NEXT
NEXT
```

こっちのは、i+j+2 がツボです。

それと、ケタ箱の一番上のケタを小数以下第一位とすると、全体として固定少数点の演算をしているとみなすことができます。

【例・３－２補】

```
     0.1 2 3
   *)0.4 5 6
  --------------------
     0.0 5 6 0 8 8
```

【補足】

1234567890123456789の 2乗の答は、 1524157875323883675019051998750190521です。

（【例・３－１】相当のプログラムによる。書き写し間違いがあったらすみません。）

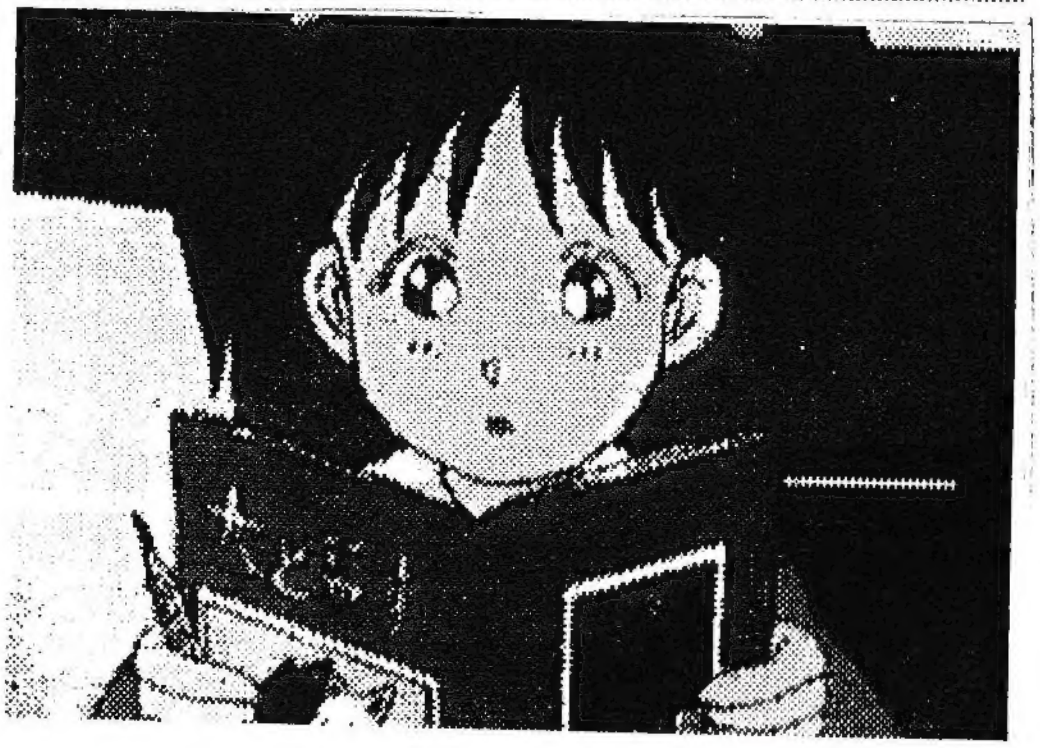
X1の BASICで倍精度実数による結果は、1.5241578753238834D+36で、最後の 4が誤差を含んでいることがわかります。

【まとめ】

今回例に掲げたプログラムを動かしてみて、いろいろやってみてほしいです。ケタ箱の長さを変数に入れるなどの工夫をすれば、そこそこ使えます。あと、 0のかけ算の省略などの改造もしてみてほしいです。次回の話がわかりやすくなります。

FFTがでてこないのは、次回にまわすからです。 FFTでの乗算は、実動するプログラムがあるにはあるのですが、今回のかけ算プログラムのようにバリエーションを用意できなかったです。また、どれくらい超高速なのかを調べてなかったりします。ほんとうに速いかどうかもあやしいです、Cコンパイラなどで作れば、まちがいなく FFTを利用する方が速くなるようなのですが。

質問・苦情・なんでも受付（ない知恵をしぼって対応します）
郵便番号 544・大阪府大阪市生野区桃谷 4-15-20・保田周作迄



△鍋嶋氏、提供。いつも使いやすいカットをありがとうございます。

ｱﾅﾀﾉﾉｰﾐｿｸｰﾁｭｸﾁｭ! ﾜﾀｼﾓﾉｰﾐｿﾊﾟｰﾖﾊﾟｰﾖ! ﾆｰﾓﾆｯｸｻﾏ ｱｱ ﾉｳｶﾞｲﾀｲ!

B．e アセンブリ言語講座

ニーモニック・ラボＺ８０

初級編＃７・ＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣコンパイラのランタイムルーチンを乗っ取れ！［要・ＳＷＯＲＤ］

不評で低レベルなＮＬＺ８０初級編の本編の復活です。懲りもせずに低次元な事をやっていますが、そんなうんざりした顔をしないで見てやって下さい。

今回はＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣコンパイラのランタイムルーチンを乗っ取って、アセンブリ言語用の「パッケージもどき」や「ライブラリもどき」を作るつもりです。肝心の中身をＢＡＳＩＣコンパイラで作るので速度的にもったいないし、二度手間ですが、「楽して（ちょっと）すごいことをする」のには最適です。ＭＳＸ”ＳＷＯＲＤ”を使っている方はきっと、「ＭＡＧＩＣがＭＳＸ”ＳＷＯＲＤ”にもあったらなぁ」なんて思ったことがある（？）でしょう。都合の良いことにＭＳＸのＶＤＰではおいしいコマンド群がにこにこ手招きしていますので、それを使ってＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣ上のＭＡＧＩＣリンク用のグラフィック命令と同等の動作のサブルーチン群を作り、アセンブリ言語レベルからのＳＷＯＲＤ上におけるグラフィックスの環境統一をやってみよう、なんて思っています。

§１：ＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣとマシン語のリンク

ＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣ側からマシン語プログラムを呼び出すのは容易です。ご親切にも、４つまでの変数をレジスタに代入して持って行ける命令まであります。

```
10 AF=0:BC=$1FA0
20 DE=$FFFF:HL=$7FFF
30 CALL@ $A000
```

このＣＡＬＬ＠命令は復帰時のレジスタの状態をもとの変数に書きもどすというスグレモノです。

しかし、マシン語側から（コンパイル済みの）ＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣを呼び出すのはそんなに容易ではありません。まず、ヘッダ等の存在の有無を調べるため、以下のプログラムを石上版（３０００Ｈ版）でコンパイルし、ＲＩＮＧで逆アセンブルしてみます。

```
10 GOTO 20
20 END
```

（生成されたソース）

```
A000            ;
A000                    ORG  $A000
A000            ;
A000            #1FFA EQU  $1FFA
A000            #3788 EQU  $3788
A000            #B000 EQU  $B000
A000 21 00 B0           LD   HL,#B000
A003 22 88 37           LD   (#3788),HL
A006 C3 09 A0           JP   #A009
A009                 #A009
A009 C3 FA 1F           JP   #1FFA
```

これを見ると、初めに変数用スタックの設定を行っている様です。この設定は初めに一度行うだけで良いはずですから、とりあえず無視します。ＧＯＴＯ文はそのままＪＰに化けています。そして、ＥＮＤはＳ－ＯＳのホットスタート（＝ＨＯＴ：１ＦＦＡＨ）へジャンプしています。

さて、これでコンパイル済みのプログラムにジャンプするにはスタートアドレス＋６にジャンプすれば良いことが分かりました。ここでＧＯＴＯ文を連発して、各ルーチンへのジャンプテーブルを作っておくと良いでしょう。

次は引数の引き渡しです。といっても、ＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣにはレジスタの値を直接拾い上げてくれる命令などありません。引き渡し専用領域を確保して、以下の様に拾い上げるのが良いでしょう。

```
10 A=ADRS:' ADRSは引き渡し領域の先頭番地
20 M1=A(0):' 2バイト型の引き渡し
30 M2=A[2]:' 1バイト型の引き渡し
```

もちろん、２バイト型でポインタを引き渡すことで、文字列のやりとりもＯＫです。

また、裏技的にＨＬレジスタのみ引き渡しが可能なので、引き渡し領域の先頭を指すポインタとして利用出来そうです。

```
10 HL=USR(DUMMY)
20 A=HL:' 上のプログラムに続く
```

ＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣのＵＳＲ関数は引き数がアドレス、値が戻り値。アドレスＤＵＭＭＹにはただ一言「ＲＥＴ」と書いておきます。すると、ＵＳＲ関数はＨＬの値を返すので、引き渡せる、というわけです。マシン語側でのＢＡＳＩＣ用変数スタックの設定をお忘れなく！

また、マシン語への戻り値は確保した領域に書き戻してやるのも良いですが、これまた裏技的にレジスタに直接引き渡せます。もうお気付きでしょうが、ＣＡＬＬ＠文の飛び先を例の”ＤＵＭＭＹ”にしてやれば良いのです。

§２：さあ、何を作ろうか？

リンクの問題が無くなったところで、早速何か作ってみましょう。私は以下の様な「実数型数値演算パッケージもどき」がいいと思います。

```
10 GOTO 「MOD」:' MOD $A006
20 GOTO 「SQU」:' SQU $A009
30 GOTO 「SQR」:      .
40 GOTO 「SUM」:      .
            .         .
            .
500 「MOD」
```

```
510  HL=USR(DUMMY)
520  A=HL(0):B=HL(2)
530  HL(0)=MOD(A,B)
540  A=USR(RTS)
550  「SQU」
```

・
・

アドレス"RTS"以降の処理

```
A500 FD E1        RTS:      POP   IY
                  (リターンアドレスを捨てる)
A502 C9                     RET
            (元のマシン語プログラムにリターン)
```

「数値演算パッケージなんて、"SOROBAN"を使えばいいじゃん」とか言われてしまえばそれまでですが、特定の方程式を解くようなサブルーチンをたくさん作れば、3Dのグラフィックスをフルアセンブラで描くなんて事も楽になりそうですね。

§3:ちょっとVDP!

MSXのVDPをFuzzyBASICからいぢくってみましょう。下のサンプルリストはSCREEN5にした後、パレットをちらちらさせて戻ってきます。

```
10 'VDP TEST for SCREEN 5
20 P0=$98:P1=$99:P2=$9A:P3=$9B
30 'to GRAPH4
40 OUT P1,0:OUT P1,17+$80
50 OUT P3,$06:OUT P3,$40
60 OUT P3,$1F:OUT P3,$00
70 OUT P3,$00:OUT P3,$00
80 OUT P3,$00:OUT P3,$05
90 OUT P3,$28:OUT P3,$80
150 'PALET TEST 2
170 OUT P1,0:OUT P1,16+$80
180 '
190 FOR T=0 TO 10
200  FOR X=0 TO 15
210    FOR P=0 TO 15
220      C=MOD((X+P),16)
230      OUT P2,C*16+C
240      OUT P2,MOD((8-C),8)
250    NEXT
260  NEXT
270 NEXT
280 '
290 'to TEXT1
300 OUT P1,$00:OUT P1,17+$80
310 OUT P3,$00:OUT P3,$50
320 OUT P3,$02:OUT P3,$00
330 OUT P3,$00:OUT P3,$00
340 OUT P3,$00:OUT P3,$4F
350 OUT P3,$28:OUT P3,$00
355 BEEP
360 COLD
```

もちろん、MSXSWORDの場合は仮想ドライブのクローズを忘れてはいけませんよ。

さて、あとはS-OSのVERSIONを調べてMAGIC用とMSX用を振り分けるプログラムと、肝心のVDPコマンドの駆動部ですが・・・。はぁ。これまでも何度か書いていますが、私はVDPが苦手です。VDPについては、誰かが講座を開いてくれるのを待つことにしましょう。私が書いてもどうせ動かないでしょうから・・・。

§4:今回はこれだけだよ〜

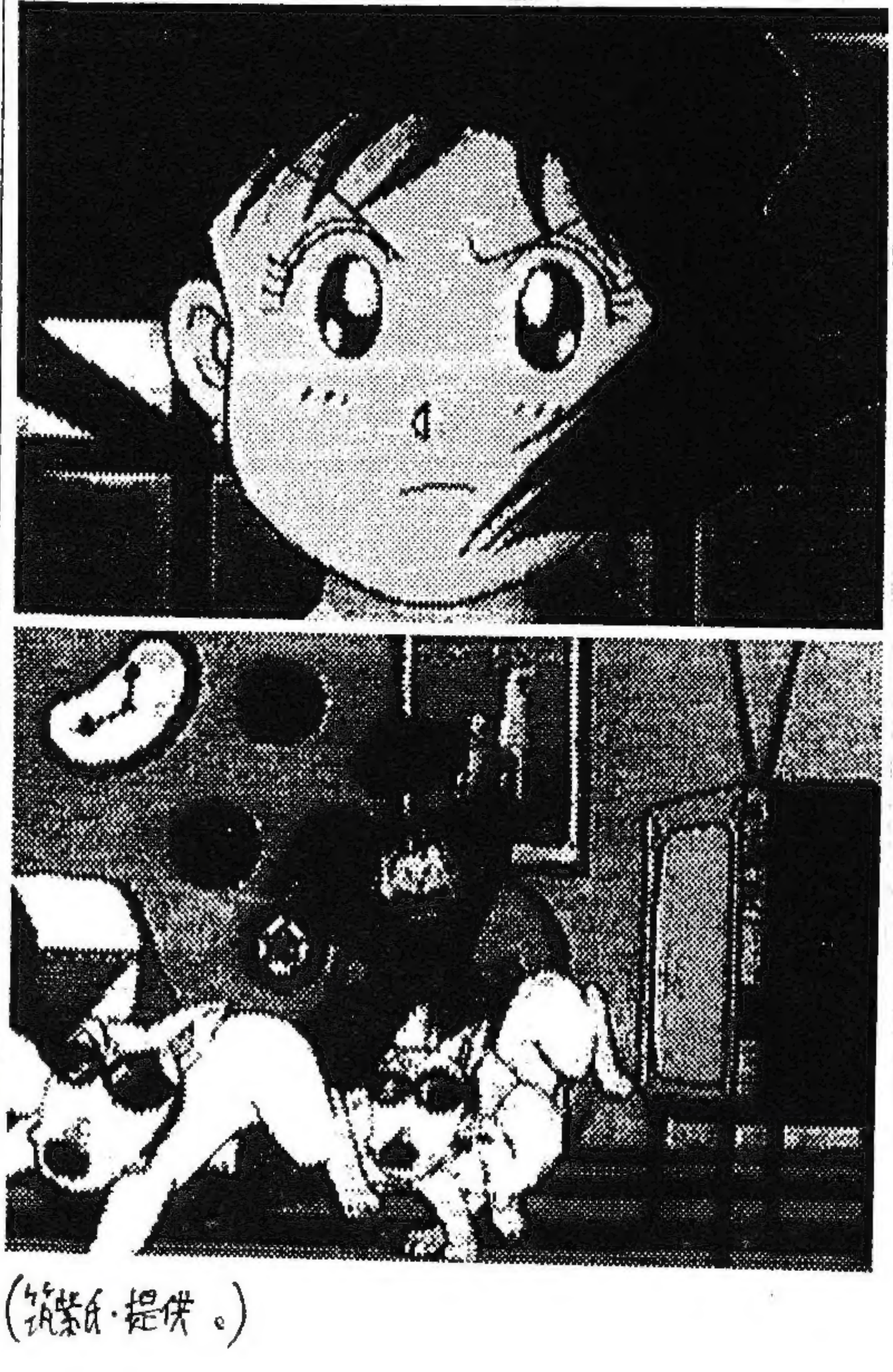
とりあえず、(いっつもこれだ。/笑)今回はこれにておしまいです。あっそうそう、ランタイムルーチンの切り放しだけしておきましょう。

```
#LBCI3000
#SRuntime.OBJ:3000:3FFF:1FFA
```

コンパイルしたプログラムは必ずこのランタイムルーチンを常駐させた状態で動かしましょう。

では、今度こそ終わりです。皆さんなりの「ニーモニックラボ」がありましたら、ぜひ送って下さい。

[NL_Z80 初級編 Vol.7 by Aleph]



(筑紫fi・提供。)

〈全機種共通システム　S－OS″SWORD″・要〉

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

S－OS CLUB！

A★R☆C★A☆D★I☆A

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

みなさんこんにちは、S－OSユーザーのためのS－OSCLUB″ARCADIA″のはじまりで～す。

☞tinyCORE WARS 基本技指南

今回は、「小鬼地獄」のしくみを図解でお見せします。

－小鬼とは・・・

```
MOV      0  1
```

これが小鬼です。ひたすら自分自身を後方へコピーし続けるだけですが、ほっておくと、みんな飲み込まれて小鬼化されてしまいます。

```
〉小鬼通過前                    MOV  0  1
■■■  %%%%%                  MOV  0  1
  ↑実行中↑実行中              MOV  0  1←実
                                DAT  0
 小鬼が迫っていますが、         MOV  4  @3
 %側のプログラムはまだ正常     ADD  #50  2
 に動作しています。             JMP  －2  ←実
                                DAT  5
                                DAT  0

〉小鬼通過後                    MOV  0  1
■■■■%%■■%                  MOV  0  1
          ↑実↑実行中          MOV  0  1
 %側のプログラムはすべて       MOV  0  1
 小鬼化され、■と一緒に画面     MOV  0  1
 上を走り回り始めます。         MOV  0  1
                                MOV  0  1
                                MOV  0  1
                                DAT  0
```

－小鬼地獄・図解

```
MOV      #0  －1
JMP      －1
```

数値（#）0を相対アドレス（無印）－1（自分の直前）に書きつづけることで、小鬼を倒します。

```
〉小鬼来襲寸前（■側実行終了）MOV  0  1
■■%%                         MOV  0  1
↑終↑実行中                   MOV  #0  －1
 ■の小鬼は次に自分が実行     JMP  －1
 するために自分自身のコピー
 を済ませました。

〉小鬼来襲寸前（%側実行終了）MOV  0  1
■%%%                         DAT  0
↑終↑終了                     MOV  #0  －1
 そこに%側は、コードO         JMP  －1
（DAT）を書き込む。

〉小鬼タスク破壊（次のターン）MOV  0  1
■1%%                         DAT  0
 ↑死↑実行中                  MOV  #0  －1
 実行出来ないDAT命令に       JMP  －1
つきあたった■側のタスクは
破壊されます。
```

御覧の通り、小鬼地獄は2ワードです。つまり、1ワードの小鬼を破壊出来る確率は50%です。破壊に失敗すると、自分も小鬼になってしまいます。

```
〉失敗例                        MOV  0  1
■■■%                         MOV  0  1←終
 ↑終↑実行中                   MOV  0  1
 JMP命令を実行中に小鬼に      JMP  －1  ←実
つぶされてしまいました。
```

☞tinyCORE WARS大会 参加者募集中！

tinyCOREWARS大会は参加者がある程度集まったら、第1回をトーナメント方式で開催します。運まかせの1回バトルですが、ドローゲームになった場合は、5回戦って勝率を競います。

参加御希望の方は、REDCODEのプログラムとそのプログラムのコードネーム、プログラム公開の可否を書いて、VERNET東海本部の「MARS」係まで送ってください。メディアは5″2D（SWORD）、3.5″2DD（MSXSWORD）、あと「紙」もOKです。（あんまり長いのは「紙」にしないでね。）

☞#8で使用したSWORDのプログラム紹介

－FuzzyBASIC

実数型BASICインタプリタ／コンパイラ。MSXSWORDのパックには″BASIC.SOS″″BCI??00″で登録されている。SOFT99の配布物にはそのまま″FuzzyBASIC″で収録されていたと思う。VCMCに追加資料有り。

－RING

ソースジュネレータ。いわゆる、逆アセンブラ。すごく高機能だったりする。MSXSWORDパック登録名″RING.SOS″。

－MAGIC

X1、88SWORD用のグラフィックパッケージ。3Dでバリバリうごく。ポリゴンを扱える。

－tinyCORE WARS

ARCADIAで大会を企画。仮想メモリ上で、プログラム同志の熱き戦いの火蓋が今、切って落とされる！（か？）パック登録名″COREWARS.SOS″。

VERNET情報局

〈アンケート結果発表〉
　今回のアンケート協力者は２０名でした。準備ポイントは720p．です。

◆人気記事投票
第1位：Beltania技術局　#9
　執筆者／＝001　Aleph＝
　8票　185.6p．獲得
第2位：SWORDWORLD続リメンバーカドカーワ
　執筆者／＝004　ローゼン＝
　4票　92.8p．獲得
同　：RPG製作に関する話Ⅳ
　執筆者／＝008　京都所司代＝
　4票　92.8p．獲得
第4位：Suicide of the Spirit
　画／＝018　加ト＝
　3票　69.6p．獲得
第5位：S-OSCLUB！～ARCADIA～
　執筆者／＝001　Aleph＝
　2票　46.4p．獲得

第6位：以下、1票（23.2p．）獲得。
　売ります／買います
　メモリー増設サービスのお知らせ
　「怒」
　ブタトントン、あ、イカトントン
　MSXの2HD化について～
　#6の感想
　たたかうおにいさんっ！
　表紙
　しゅうてぃんぐすたぁ通信プロジェクトR
　NV組HIRO．Nの”の～がき”
　M．Kのイラスト

　006まみむめもさんのアンケートが集計に間に合いませんでした。アンケートポイントのみ、入れておきます。

◆レベル設定について

［NLZ80番外編］　最低評価　1
　最高評価　5
　平均評価　3.2
　評価に非常にばらつきがありましたが、マシン語をやっている人は低いと感じたようですね。

［B.e　#9］　最低評価　3
　最高評価　5
　平均評価　4.1
　評価は4近くにまとまっていました。これくらいのレベルを維持したいところです。

◆サークル人気投票・結果
　VERNETを選択対象に加えたのは間違いだったかもしれませんね。

G.I.C.VERNET	49点／13票	
J.X.U.C.LOVERS	35点／	7票
SYNTAX	22点／	6票
M.K Soft	12点／	4票
Soft Dream	5点／	1票
J.X.U.C.CUREC	4点／	2票
EXTRA	4点／	2票
Tom Tom Box	4点／	2票
EVERY TIME	3点／	1票
KENKENSOFT	3点／	1票
MAGNETIC	3点／	1票
MMC	3点／	1票
パレットシップ	3点／	1票
WOODSOFT	2点／	2票
ELFISH COMPANY	1点／	1票
OPENSPACE	1点／	1票
S-OS USERS'CLUB	1点／	1票
NASH	1点／	1票
ComputerCity	1点／	1票
X1平和研究所	1点／	1票
芸亭	1点／	1票

　この調査はしばらくしたらまたおこないます。かけもちするサークルの参考にして下さい。

◆ポイントリスト（#8現在：1cr．／1.15p．）
　今回から、サークル特別会員の「サー？」を廃止して、取扱い上の会員番号をつけることにします。

001	Aleph	：1017.4p．
018	加ト	：325.6p．
008	京都所司代	：252.8p．
004	ローゼン	：204.6p．
016	帝風龍	：178.2p．
030	ぱんちょ	：176.4p．
023	BUN	：128.2p．
009	保田周作	：98.2p．
015	相田剛志	：82.3p．
006	まみむめも	：79.1p．
013	筑紫高宏	：53.2p．
021	らんM.R.	：53.2p．
024	NV組HIRO.N	：53.2p．
017-2	P.Nリリア	：43.2p．
044	佐久間雄作	：43.2p．

025	石川KNJ	： 40.0p.
028	アッキー	： 40.0p.
011-1	NARCH	： 30.0p.
034	MANSAKU	： 30.0p.
035	TAKA	： 30.0p.
022	M.K	： 23.2p.
054-1	奥村光雄	： 23.2p.
GUEST	STRIKER日野光春	： 23.2p.
029	無双華	： 20.0p.
038	青島孝由	： 20.0p.
005	平岡慎介	： 10.0p.
019	DISK	： 10.0p.
020-1	水瀬麻紀	： 10.0p.
037	TYLIB	： 10.0p.
039	AYANY	： 10.0p.
043	RANDY	： 10.0p.

◆Dante1の私製ヴァージョンアップ実施中！
Dante1をお持ちの方に以下の改造サービスを行います。
○Dante CAI （改造：026ANAさん）
○Dante改ver.1.20
（改造：Aleph&008京都所司代）
○ターボDante （tR専用・改造：Aleph）
ご希望の方はDante1のユーザーディスクと90円分の返信用切手をVERNETDante係まで送って下さい。

◆売ります／買います／転がします／交換もします
売ります（1円=1cr.）
VERNET東海本部
5″FDD JU-591H 送込1250円
5″FDD YD-580A 送込1250円
信号変換ボックス AN-2108 送込1000円
謎のFDCボード 送込 800円
MSX用ボロソフト（箱・取説無し）
クリムゾン （D1）
戦国群雄伝 （D2）
ピクセル3 （D1）
Reviver （D1）
F1スピリット3Dスペシャル （2+／D2）
ARCUS II （D4）
Lenam （D4）
PARODIUS （ROM／SCC）
ぎゅわんぶらあ自己中心派 （ROM）
激突ペナントレース （ROM／SCC）
これらのソフトは、葉書で値段を付けてください。一番高い人に会費で売ります。見切り売りもします。

売ります／買います／転がします／交換もしますへの記事投稿は必ず住所氏名公開、送料込み／別の価格表示してください。取り引きは各自の責任で行ってください。VERNET相手の取り引きはTELもOKです。

◆お知らせ
1994年3月18日から4月2日までは、VERNET東海本部はお休みです。郵便物はOKですが、緊急連絡先は大阪の方へどうぞ。
大阪市東住吉区西今川2-12-9
坂田 方 VERNET

◆今、ラジメニアのテープを聞いているのですが・・・。ぬわに～っ、「生野区にお住まいの″T.W.U.C.天高の光画部″さん」！？だれだ、いったい！？

■VERNETテーマパーク■
なんか、毎回私がテーマを決めているような気がする・・・。テーマの投稿、お待ちしています。

次回のテーマは・・・

中古市場の買い時、3月です。
もし、パソコンを買い替える／買いたすとしたら・・・

あなたのお勧めのサークルを紹介してください。
サークルレビュー

わはは、すごいだろう
私のシステム自慢

の3本です！奮ってご参加下さい！

■新コーナー予告！■
◎*感・想・伝・言・板*
VERNETの各ライターの皆さんへの感想を書いて、送ってください。LOVERSさんの同様のコーナーの真似（ごめんなさい）ですので、共通会員の方は要領がつかめますね？

◁筑紫氏・提供。
カーっ。ドアップ。

サークル紹介

このコーナーではVERNETと懇意におつきあい頂いているサークルさんを紹介します。各サークルの皆さん、会員募集・通信販売など、なんでも送ってください。

☆交流サークル

会長同志以外にもなんらかの交流があるサークルさんです。いつもお世話になっています。

＝EXTRA＝ 対応・X68000 他数機種

EXTRAさんはX68kのディスクマガジンのサークルになりました。新名称は未定。お問い合わせ先は、
〒811－42
福岡県遠賀郡岡垣町戸切794－3 筑紫高宏 様方

＝JX1C LOVERS＝ 対応・X1シリーズ

このたび名古屋で中部東海（ミニ）イベントが実施されました。Alephも参加しましたよ。X1ユーザーの方はぜひ入会して、一緒に楽しみましょう。お問い合わせ先は
〒646
和歌山県田辺市駅前新通り959 中川学 様方

＝M.K Soft＝ 対応・MSXシリーズ

M.KDISK#8が発行されました。やはり、MSXのサークルでは技術力がトップクラスな感じです。3/20日、大阪近辺在住の人は大パソへ集合だっ！
〒350－11
埼玉県川越市砂新田3－5 真壁浩 様方

＝KEN KEN SOFT＝ 対応・MSXシリーズ

DMMT使用のMSXのディスクマガジンを発行されています。色々なサークルの人が顔を出していますよ。お問い合わせ先は、
〒501－02
岐阜県本巣郡穂積町十九条377－8 三輪健一 様方

＝NARCH SOFTWAREHOUSE＝ MSX

とりころ～る#1と#2を頂きました。DMMT使用の様です。会長さんの受験で1年間休会の様です。お問い合わせ先は、
〒730
広島市中区光南6丁目1－5－507 小西直人 様方

＝ACTIVE＝ 対応・MSXシリーズ

隔月刊の会報を発行されています。#2はいつ発行されるのでしょう？（独言：そういえば#1は「学校渡し」だったような・・・。）
〒496
愛知県海部郡八開村二子丸島305－10 下村貴之 様方

＝しゅうてぃんぐすたぁ＝ 同人グッズ通販系

3月発売予定の新刊が3冊あるようです。会報の発行も始まるようで、続報が楽しみです。詳しくはVERN.#7を御覧下さい。お問い合わせ先は、
〒979－46
福島県田村郡常葉町大字山根字定福132－1
白石光昭 様方

☆友好サークル

交流の約束こそ特に交わしていませんが、いつもお世話になっています。

＝GAMECIRCLE MAGNETIC＝ TRPG

帝風龍さんのTRPGのサークルさんです。「難？でも蟻！」は人気ありますので、ぜひまたやって下さい。

＝ELFISH COMPANY＝ 個人同人誌系

018加トさんの個人サークルです。The Millennium Forest Storiesの表紙の美しさには仰天しました。大パソを見た後は中央公会堂へLet'sGO！詳しくは加トさんのページ投稿を御覧下さい。

＝GoA＝ 同人グッズ通販系

030ぱんちょさんのサークルです。詳しいことはVERN.#6に載っていますので、そちらを御覧下さい。

＝WOOD SOFT＝ 対応・MSX

神戸の有名なサークルさんです。フリーソフトウェア集や音楽DMなどを発行されています。詳しくは#6を御覧下さい。

▶ 019-2 P.N リリアさん・提供。

■投稿一般部■

～皆さんのお手紙や感想を御紹介するコーナーです。～

◁ 025　石川KNJ ▷　1994－2－16　着

ＮＬＺ８０は、今回は意味無しですね。アセンブラをもっている人ならこれぐらいのことはすでに知ってるはずです。やっぱり「Ｑ＆Ａ」方式にした方が良いのではないでしょうか？それとも、会員に課題を出して、最速のプログラムを競わせるとか？

それから、投稿一般部の技術的なものは好きなのでこれからもたくさん載ると嬉しいです。

（Ａｌｅｐｈより）

あまり自分の記事をけなすものではありませんよ。まあ世の中には自画自賛が過ぎる人もいますが・・・。

課題を出して～をすると、物凄いプログラムがきそうですね。パワーユーザーが多いし・・・。

◁ サ－２　筑紫高宏 ▷　1994－2－16　着

（抜粋）あっ、ＶＥＲＮ．の次のにかいてね。ＦＡＳＴモードとは、たぶん、ブロック転送時の毎回いちいちやる命令の無意味なフェッチをしないモードと思いやす。

（Ａｌｅｐｈより）

つまり、１バイト転送する度にＬＤ？ＲをＭ１サイクル使ってフェッチしているってことですか？無駄ですね。

◁ 011-1　NARCH ▷　1994－2－17　着

○ＶＥＲＮＥＴ東京開設おめでとうございます！でも、私は「ＶＥＲＮＥＴ横浜」とした方が良かったんじゃないかと思います。（Ａｌｅｐｈ：私も。）何かカッコイイじゃないですかヨコハマって。
早速、何か申し込もうと思います。（多分、「ＳＷＯＲＤ」の資料集）。

○ＮＡＳＨ通信も、私が高校生の時に出せるのは、残すところ３／２０発行の３月号のみとなりました。欲しい方は、３００円の小為替かそれに準ずる切手（９０円がらみでお願いします）、もしくはＤＩＳＫ１枚＋１５０円分の切手（８０円２枚がベター。あ、５０円切手３枚でぴったりだ（笑））を、「サークル紹介」のページの「ＮＡＲＣＨ　ＳＯＦＴＷＡＲＥＨＯＵＳＥ」の住所まで送って下さい。
ここでＶＥＲＮＥＴ会員だけに贈る、スペシャルプレゼント！申し込む際の手紙に『ＶＥＲＮＥＴ見ました』と書いて下されば、１名様に「いいもの」をプレゼント！〆切りは３／２１必着！さぁ急ぐのだ！！

○私はイラストはあまり得意ではない（というより苦手）なのですが、友人にいろいろ教わったので、気が向けばＶＥＲＮＥＴに送ります。Ａｌｅｐｈさん、よければ使って下さい。

○＃７のテーマでいろいろ書きます。
「受験」
‥ううぅぅ‥私もも～すぐ受験生だぁ。私と同じ境遇にいる人、どうかお手やわらかに（笑）。受験なんてきらいだぁ！（といいつつ、私は中学受験をしました。で受かり、中高一貫なもんだから、高校へはフリーパスでした。わはは）
「ばれんたいんでー」
たっくさんもらいました。身内から（笑）。
母に「あんた、いーかげん身内以外からもらってきんさい！」と言われてしまった。でもしょーがねぇよ、男子高だし。（でもモテる奴はモテる）
「Ｓ－ＯＳ」
勉強中。よってパス（コラコラ）

（Ａｌｅｐｈより）

というわけで、ＭＳＸユーザーの人はＮ通を買いましょう。

◁ 018　加卜 ▷　1994－2－21　着

どうも、お久しぶりです。加卜でございます。
今回はＶｏｌ．７のＭＡＮＳＡＫＵさんに触発されての投稿です。「会長の提案の理由が少し想像しづらい」とのことですが。それは会長でないと分かりずらいと思いますよ。それほど会長という仕事は大変ですから。我々は気ままに投稿するだけですが、ＶＥＲＮＥＴは会長がひたすら編集・版下作成している訳です。その苦労たるや普通のものではないです。いくら好きでやってるとはいえ、このあたりは金銭的な問題以上の何かが必要なんだと思います。それが同じ行動をしている者どうしの「交流」な訳です。お互い大変な会長どうし、うちはこんなん作ってがんばってます。ごらん下さい。ああそうですか。うちもやってますよ、今度のはこんなんですよ、ってな感じの。

その間には損得など考慮すべくもないし、それを感じるようならこの類の交流は不可能です。Ｍ．ＫＳｏｆｔとＶＥＲＮＥＴの間にはそれが成し得なかった、となると個人的には（あくまで私見ですよ）残念ですね。Ｍ．ＫＳｏｆｔさんには「損」などという言葉は使ってほしくなかったです。

ウチの例（Ｏ．Ｕ．Ａ．Ｃ）を取ってみると、サークルの人が本を作るとき、手伝ってくれた人には（どんなささいな作業でも）、完成した本は無償で配布するのが不文律のようになっています。苦労はお互い様だし、この類の労力に「価値差」をつけては何にもならないんです。
「だからどんな場合にも平等に会報を提供する」のではなくて、
「だからせめて他サークル間の交流には代償を求めたくない」というのが僕の気持ちですね。交流する意志があるのならね。サークル活動に赤字は当然（だよね？Ａｌｅｐｈ

O.　はみ出しスペース「Ｏ．Ｓ」のコーナーです。お手紙等のＰ．Ｓ等から抜粋することもあります。
S　もちろん、「私信」と明記されているところからは切り出しません。

氏）。
黒字を出そうとするのは仕方ないにしても、ほんとに黒字になったとしたら、サークル運営はやはり問題がある訳です。（会員から過剰に資金を取っている。）そのあたりの方針や判断は、サークル会長の個性や精神によるわけですが、僕はVERNETの意志は大好きですね。こうなったらAleph氏には血を吐いて倒れるまでやってほしい（うそうそ、ここまでいくとひどすぎる。）。
それから、MANSAKUさんも「ちょっぴりお互い説明不足」とおっしゃっていますが、それならそれでM．KSoft会長の意見も聞いてみたいものです。少なくともAleph氏は意思表示しているのですから、そのことを知っているのならM．KSoft会長もVERNET上で意思を述べる義務があると思います。（たとえ「向こうからいやなものがけしかけられてきたなー」と苦々しく思っていても。そうでなくてはこの議論は（VERNET上では）絶対にまとまりません。）
結局「お金」なのでしょうか。M．KSoftさんのこだわる所は。それと最後に言いますが、僕の意見はあくまで個人的なものです。いくらでも反論の余地があります（根拠のない精神面を主に語っている点でも）。
運営をメインにひたすら考えれば、一番EXTRAさんの「全部断わっている」というのがすっきりする理由ですね。確かにこれはすっきりしてていいです。ちょっと味気ないけれど。（何しろ、M．KSoftさんの発言のみでは、「それならばM．KSoftが「得」をする交換ならいいのか」と疑えなくもないので．．．
・・・これは邪推がすぎますね。反省。
それでは反論お待ちします。

そうそう、名古屋近辺の方は、そして会長宅へ行けるような方は、極力会長の編集作業を手伝ってあげて下さい。だって想像してごらんなさいな。VERNETは4ページ分刷るのにA3の紙で50枚ですよ？（会報作成50部の場合）テスト前のコピーでひいこらしてる人はその苦労がよく分かると思いますが、A3の50枚、それがさらにVol．7では7セットです。（A3両面で8ページ。56／8＝7）つまり会長はA3の紙を350枚以上（両面！）コピーしてる訳です。（1人でやってたとしたら本当にすごいことだ．．．）
大変なことでしょう？本当に。さらに裁断、ホチキス止め、封筒への切手はりや住所はり、投かんなどなど。まさに毎月こなすには殺人的な量です。
あと、会長への提案ですが、原稿サイズをフォーマットしてはいかがでしょう。（原寸で描けば編集費はかなりなくせるでしょうが、ちょっとA5ではつらいかな。）
とにかく、投稿されてくる原稿の大きさがまちまちでは、縮小率なども一々考えなくてはなりませんし。ここはひとつ、 1ページ投稿 の規格ぐらい作った方がよいのではという気がします。（その方がこちらとしてもありがたいです。）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
（Alephより）
とりあえず、ここではM．KSoftさんの件については言及を避け、M．Kさん自身の投稿の所でまとめて私の意見を書きます。
それから、実はVERNETでも「投稿してくれた人には無料で配布する」案があったのですが、（昔の報奨金システムはその走り）VERN．のシステムではとても無理なので、廃案になってしまいました。J.X.U.C.LOVERSさんはそれを実現されています。LOVERSさんはDMのメインの「部屋」を投稿してくれた人に無料で配布されています。もし、紙のVERNETで会費をLOVERSさんなみの500円にしてこれを実践すると、ほぼ半数の人に無料配布することになり、Alephはばたんきゅーです。といっても、56p．では結局会費が400円近くになってしまいますが・・・。
編集・発行の件ですが、本当にお願いします。特に豊田市内の方っ！あと、うちのシステムでは52部が限度なので、（53部と104部ではコストがほぼ同じ）53部目以降の製本・発送を引き受けてくださる方を求めています。できれば、VERNET東京の川手さんにお願いしたいです。
縮小率は一般的なコピー機の－1％～－2％で刷ってください。原稿サイズ合わせは大した労力ではないので、任せてくださって結構です。また感熱紙にしましたので、編集費は大幅にコストダウンしました。ヘッドの磨耗が怖いですが・・・。

◁ 028 アッキー ▷ 1994－2－22 着
1円玉には使える枚数に制限がある
ちよつと古いけど・・・昭和13年に施行された『臨時通貨法』第3条に「1円の臨時補助貨幣ハ20円迄ヲ限リ法貨トシテ通用スル」とある通り1円玉での支払いは20円が限度とされています。これは5円玉，10円玉，100円玉，500円玉の硬貨すべてに適用されますから，21枚以上の硬貨による支払いは，店に断わられても仕方ありません。

マルチメディア将来像
これまでのマルチメディアはゲームや映画ハイビジョンシアターのような単独で機能するパッケージ型が中心に，なつて広まつた。これからはデジタル回線で各家庭や企業などを結ぶネットワーク型。これがマルチメディア社会実現の最大の課題。NTTは2015年までに45兆円を投資して，全国に光ファイバー網を整備するという壮大な計画を打ち上げました。手始は1997年までに東京などの都市圏に光ファイバー網を敷き，パソコン，電話回線，ケーブルテレビ（CATV）が融合したマルチメディアのモデル実験を開始する。KDDもアジア，太平洋地域に世界最大の光海底ケーブルを敷設し，更に

O． 10月からウゴルーが広島でも放送されるようになってから、朝ウゴルーを見て学校に行くのが日課になった私・・・。
S 【010-1NARCH】 ※ウゴウゴルーガは絶対変だと思うAlephです。（Aleph）。

はシベリアとインド洋を経由した二つのネットワークを構築する構想を発表した．これらの計画が実現すれば，私たちの生活は一変する．テレビは多チャンネル，パソコンの電子メールで全家庭が結ばれれば，手紙やハガキを出す人が少なくなるかもしれない．職場環境も一層省力化され，在宅勤務の割合も増すことでしょう　．
しかし人は「便利」というだけでは利用しない。『より便利』または無料にしなければ普及は難しいかもしれない。多チャンネル型テレビも受信料が高ければ利用者は増えないかもしれない。マルチメディアはいろいろな夢が実現できると思う・・・が・・・マルチメディアは，実態より先に言葉が出てきたため，答えは誰にも分からない。（参考　毎日新聞）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）
　1円だ～まのぉ～・・・・ってかぁ。
　マルチメディアはＶＥＲＮＥＴでは荷が重い課題です。光ファイバー通信なんて、一部「オカネモチ」ユーザーにしか普及しないんでしょうね。うちみたいな私学の工学系では、そんな一部の人がうようよいます。で、そんな人があつまって声高に自分のシステムの自慢をするんです。ああ、世の中全てお金なんでしょうかねぇ。

◁ ０２０-1　水瀬麻紀 ▷　１９９３－２－２３　着
　ＬＯＶＥＲＳの中でこのサークルを知り、入会することにしました。ＭＳＸのサークル（！？）のようですのでいろいろな思い出話を投稿したいなと思っております。某同人ソフトのウラ話なんかも投稿するかも！？（ああっ、慶次郎君、九〇式先輩、怒らないで～）なにはともあれよろしくお願いします。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）
　０４４佐久間雄作さんのおっしゃる所の「らん．Ｍ．Ｒさんと一緒によくみる方」の水瀬麻紀さんの登場です。ＶＥＲＮＥＴは投稿や提案をすれば皆さんの望む方向へ動かしてゆけるサークルですので、ぜひ積極的に参加してください。

◁ ０１５　相田剛志 ▷　１９９４－２－２４　着

〈　連載・「踊るキーボード」　〉

　数日前、　セールスマンらしき 風体の男が家にやってきた。午前１１時頃だったけど、僕は受験勉強というやつで家にいたのでその彼の応対を強いられた。
　玄関口に出るなり言われた、
「聖書に御興味はおありですか？」

　何かと思ったら、「エホバの証人」の出張員だった．すぐ近くに王国会館とかいうエホバの証人の集会場みたいな建物があるから、そこの縁りなのだろう。これ迄にも何回か来たことがあるが、しばらく来ていなかったのですっかり忘れていたのだ。平日の昼間にはよくやってくる－もっとも、同じような質問をどこか別のカトリック系統（と自分達 では思っているらしい） の教団からされたことはある。同じく訪問でだ。
　僕は宗教の類は好きではないが、件の出張員の物腰は柔らかで、悪い人には見えなかった。たぶん本当にいい人だろう。「受験生です」と言ったら、「お勉強大変でしょうから」と引き下がってくれた。前、「霊波の光」という新興宗教の出張員が来て、頭に手を乗せて三分間お祈りをさせられるまで帰ってくれなかったことがある。他にも「盟主様ありがとうございます」と、これも三回唱えないと帰らない宗教とかいろいろあったのだが、こう素直に引き下がってくれるとはいささか拍子抜けした。別に何か期待していたわけでは決してないが。
　一般に宗教関係の人がなかなか引き下がらないのは、大体は、自分の宗教に確固たる自信があって、それで絶対に幸せになれると思っているからなのだが、それが他人に迷惑を及ぼすというところまで思い至らない輩が多すぎるのだ。その辺は個々の人格に委ねられるのだろう。
　ちなみに「エホバの証人」が輸血をしないのは、旧約聖書のモーゼと神のやりとりの言葉に起因するらしい。だからどうというわけではないけど。

　今に始まったことではないが、現在は異様に多くの新興宗教がはびこっている。
　今、先ほどの文の「現在（「いま」と読んで欲しい）」という言葉を「げんざい」と打ち込んで変換したら、「原罪」と出てきた。ＭＳＸよお前もかッ。
　先日、センター試験の帰り静岡の街にいったところ、広場で三種類くらいの宗教が入り乱れて勧誘を行っていた。むーん、あるんじゃないかと思っていた。
　本屋の前で、友人を他数人と待っているとき捕まった。ああってめえら待て逃げるな、と言う間もなく逃げてゆく薄情者たち。ここんとこの、この言葉をボールペンでなぞってください、と言われる僕。その言葉は、「毎日明るく健康で幸せな生活です」というシアワセな文だった。「いい言葉ですよねぇ」と言い残し再び通行人を勧誘に戻って行く、冬なのにＴシャツ姿の彼。そういう生活じゃない人はどうする、借金地獄で自殺寸前って人には嫌味でしかないぞ、と思いながらも「なんか吸い取られたんじゃないか？影が薄くなってるぞ」と情が薄い奴に問われる僕。うーむ。

　宗教は怖い　．というより、 その信者の信仰心が怖いのだ。
　自分たちとは違う価値観に基づいて行動する連中に対する恐怖感、奇異感というのも根強く人々の間に残る感情だが、それとは別に、信仰心は時々とんでもない力を生む。

O.　ああ、忙しい（涙）こんな調子ではＬＯＶＥＲＳの原稿を落としてしまうぅ・・・ＶＣＭＣにずいぶん助けられているとは
S　いえ、発送待ちの手紙の山にもううんざり。おまけに今回はお手伝いいないし。でも、そんな状況が何か嬉しかったりして。
↑コレガ「マゾ」ト イウ。

その力で、団結を強めたり、荒れ地を開墾したり、はるばる アラビア半島まで巡礼に行ったり、 兵の士気を高めたり、弁護士一家を行方不明にしたり、吸血鬼を倒したりする。時の権力者に利用されるのもわかるというもの。
だから 僕は、 どんな宗教にも従う気にならないのである。
宗教を信じている人が、自分で納得してそれでなんらかの支えになっているのなら、それはそれでいいと思うが。
しかし僕は家族を巻き込んで宗教にのめりこみ、一家破滅した家を幾つか知っていたりする。要は他人に迷惑を掛けない範囲で、ってことなのだ。そしてそれはごくあたりまえのことだ。

とまあ、ここまで自分でまとまっていれば、次にどこか来たときでも論破できるだろぉ。
とか考えていても、一ヶ月２，３回やってくる神の使徒や霊波を放つ人達にいちいちそうやって帰ってもらうのはあまりにも面倒くさく、結局
「うちは宗教はいいですから」
となんとかお帰り願うことにしている。

（了）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
(Aleph：ここからは一般投稿のようです。)
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

アスキーからの返事（VERNET#7参照）は２／１９現在、まだ来ない。たぶんもう来ないだろう。会社とか企業ってそういうもんらしいし、いや、アスキーだけかも。ってんで、一週間ほど前ヤマハにも手紙を出した。
それはさておき。今回はちとテクニカゥな投稿です。ではどーぞ。

－－－－－－－－－－－－－－－－－

この前、弟がＮＥＯ・ＧＥＯを買ったので、こっそりバラして中をあらためてみた。
するとすごい、巨大なヒートシンクがどかーんといくつも載っていた。とにかくでかい、一つ一畳はあるんじゃないだろうか。さすがＳＮＫ、やってくれる。電源を入れれば鉄をも溶かすパワーだ。とても１０メートル以内に近寄ることは出来ない。もちろん真空管が大量に使用されている。無数の真空管に一様に灯が点る様は圧巻である。ＣＰＵまわりにこれまた無数のチップがある。噂のコネクション・マシンってやつか。流石に家一軒分の体積をとるだけのことはある。あまりくどいと辺りから石を投げられ、さらにＡｌｅｐｈ氏に怒られそうなので(Ａｌｅｐｈ：おもしろいからもっとやって．)そろそろゲンジツに戻ろう。

基盤はシンプルに一枚だ。
まずＣＰＵであるが、 12ＭＨｚ版68000とZ80Bが、各々ＤＩＰのものが並んでいた。 その近くに24.161829ＭＨｚのクリスタルがあった。これをそれぞれ２分周、４分周しているらしい。メモリらしき石もあった。68000側にCXK58257-10が２つ、Z80B側にBR6216-10が１つ。 メモリ規格表を持ってないので何ＫＢかはわからない。あとＢＩＯＳ－ＲＯＭらしきＲＯＭもあった。
ビデオ出力にはCXA1145Pが使われている。メガドラと同じ石である。「ＰＡＬ」と印刷されている近くにジャンパがいくつかある。たぶんここの設定を変えると、ＰＡＬモニタで映るんだろお。ＬＥＤまでついていた。ケースに隠れて外からは見えない位置であるのにわざわざ。謎。
音源らしきものには、YM-2610が載っていた。 もしかすると音源ではなくて、Ｉ／Ｏコントローラかもしれないが（２６××には多い）。 関係ないがこのチップはでっかい。68000(DIP)よりでかかった。
これが音源だとすると、この石があのすばらしいＰＣＭを一手に引き受けているのだろう。
あと カスタムチップが５つ。 ＮＥＯ－Ｃ１，Ｄ０，Ｅ０，Ｇ０、それにＬＳＰＣ２－Ａ２。120ピンまたは160ピンだ。ＳＮＫのロゴ入り。周りにＲＡＭのついたものもあるから、ビデオコントローラ関係もしっかりカスタムにまとまってるんじゃなかろうか。うーん、なかなか美しいじゃないの。
見ていて気付いたが、放熱板の類いが一切見受けられない。あれほどのビデオ処理をこなしても、発熱はほとんど問題ないらしい。技術の進歩ってやつなのか、すげーもんだ。
以上。（本当にただバラしただけだな）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

以前からずっと考えていたことがある。「ＭＳＸでモード２割り込みを使えないもんかの？」
そのままではもちろん無理だから、ＣＴＣとかのボードを載せる。で、ＭＳＸシステムの垂直帰線（ＶＤＰ）割り込みはＩＭ２に対応してるはずもないので、これはどーにかする必要がある。これが動かなければキー入力ができなくなって、事実上のハングアップだ。
怒濤のように考えを進めてみる。具体的には、とりあえずＶＤＰ割り込み君にはお休みをやり、彼と同じ間隔で、同じ時刻にＣＴＣに割り込みを起こさせるのだ。一種のエミュレーションだろうか。規定の時刻にきちんと００３８Ｈを呼んでやれば、ＶＤＰ割り込みがかかっているのと同じことだろう。どうこう言ってても始まらないので、それを確かめるため、ちょこっと実験をやってみた。

```
ld hl,0f3dfh+1
res 5.(hl) うーん、分かり易い（かな？）
ld a,(hl)
out (99h),a
ld a,80h+1
```

Ｏ．　東海地方では、朝の５時３０分から中京テレビで「はいからさんが通る」を放映しています。
Ｓ　思わず早起きになってしまったりして．（謎笑）

```
 out (99h),a VDP割り込みを禁止
loop: rst 38h 割り込みルーチン
 jr loop 無限ループ
```

以上のプログラムを動かしたところ、CAPS，かな，PAUSEキーを押すとそれぞれのランプが点灯、消灯した。余談になるが、ここであれっと思った人は、おそらくMSX2ユーザーだろう。そうでない人は、割り込みルーチンをデバッガやモニタ等でディスアセンブルしてみていただきたい。

余談は深まる。MSX2では、PAUSEキーを押すとCPUのWAIT端子にLレベルが入り、直接CPUにウェイトがかかるようになっている（らしい）。しかしturboRでは（2+は調べてない）、タイマ割り込みルーチン内でPAUSEのON／OFFを調べ、ONならばOFFになるまで ループするようになっているのである。 したがって、割り込みがかからないと、PAUSEも反応しなくなるのであった。

とにかく、VDP割り込みを禁止しても大丈夫なことがわかった。

VDPの割り込み周期はカラーNTSCのそれに準拠しているので（前調べた）、 CTCを一周期1/59.その筋秒近くに設定し、VDPのステータスレジスタを見て垂直帰線期間の始まりと同時に割り込み開始、それで時々同期をとってやれば、晴れてMSXは割り込みモード2マシンにへろっと化けるのである。

問題は、turboRの高速モードでZ80ペリフェラルが使えるのか、ということだ。そう言えば高速モードのI／Oアクセスのタイミングは謎だ。少なくともR800のタイミングではなさそうだ。割り込みベクタ受け取りのタイミングも全くの謎だ。それならってことで、松下に直接聞いてみた。

回答は、「既存の周辺機器との互換性を保つため、メモリアクセス以外 ではシステムによって ウェイトがかけられ、全て従来通りのタイミングで動いている」とのことであった。

そうだったのか。ということは、あのMマガの「外部スロットのアクセスに対し3ウェイト」というのは、「基本的に外部へのアクセスは従来通りだが、メモリアクセスに関してのみ例・外・的にR800（3ウェイト）のタイミングが使われる」ということなんだな。しかし、R800の（DRAM以外の）メモリリード／ライトは、それぞれ1システム・クロックで行われるから、メモリアクセスサイクルにかけては、3ウェイトでは同クロックのZ80（3クロックでリード／ライト）よりもアクセスが遅くなってしまうではないか。いくら他んとこが速いっつっても、一番速い外部アクセス・サイクルがこれでは、なんとも長い時間をドブに捨てている感じだ。ああもったいない。高速アクセスモードが欲しかった。

まあ、ハード的な心配はこれで無くなったわけである。

という訳で、誰かやってみてください。僕も受験が終わって金があったらやってみよ。と無責任に終わる。

追：3月のパソケットで、ゲーメストの帽子をかぶってうろつく野郎がいたら、それはきっと僕です。謎の動画ローダーとか持ってるかもしれません。見かけたらよろしく。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Alephより）

宗教の勧誘は本当によく来ますね。昔は結構有名所の訪問員の人が「勧誘ぬきで良い話を聞かせてくれる」って感じのが多かったので良かったのですが、（そういう人には何時間でもつきあってあげました。）最近の勧誘員には「悪質」としか言い様のないやり方のが増えていますね。私は今ではもう応対も面倒なので、ドアを開けません。勧誘といえば、新聞の勧誘も本当にしつこいです。

NEO・GEOのジョークは超爆笑物ですね。まさか、ジョークと分からなかった人はいませんよね！？NEO・GEOといえば、加トさんも買ったそうです。う～む、この不況の御時勢に金余りの人もいるもんだ・・・。（←実は、羨ましい／笑）

MSXIM2化ですか。凄いパワーですね。私は今のレベルで停滞して約4年になりますが、これ以上どうやってレベルを上げれば良いのでしょう？もう脳が痛くて（笑）受け付けてくれません。

「んぐぁ～、脳がいたぁい～！」（超謎／一部ネタ）

レイズナーのネタなんてだれがわかるんだ～（マッドビデオネタともいう／超笑）

－－－－－－－－－－－－－－

主要パソケット情報！

3／20	（日）	大パソ29	大阪国際貿易センター
3／21	（祝）	名パソ32	名古屋市公会堂
3／27	（日）	パソケット39	東京文具共和会館
4／3	（日）	広パソ21	広島市東区民文化セ
5／3	（祝）	パソケットスペシャル5	都産貿セ
5／4	（休）	札パソ31	札幌テイセンホール
5／5	（祝）	名パソ33	名古屋市国際展示場
5／8	（日）	博パソ27	博多スターレーン
5／22	（日）	旭川パソケ2	旭川地場産業センター
6／5	（日）	パソケット40	東京文具共和会館
6／26	（日）	広パソ22	広島市東区民文化セ
7／3	（日）	札パソ32	札幌テイセンホール
7／17	（日）	パソケット41	東京文具共和会館

Alephは3／20の大パソ29と5／5の名パソ33に出る予定です。

VERNET#8やEXTRAvol.59をわざとらしくもっている眼鏡をかけた奴が私ですので、見かけたら声をかけて下さいね。3／20の大パソではM.KSoftさんのブースの辺りをうろついてるかもしれません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

O. NE〇－GE〇買いました。（ひょぇ～）「餓狼2」中古で6千円ちょっと。やすい・・・。でもこれしかソフトがない

S （笑）【018加ト】 ※X68kXVI買いました。（ひょぇ～／爆笑） （Aleph）

〈018加トさんの原稿追加です。〉
◁ 018　加ト ▷　1994－2－24　着
　004ローゼンさんがVol．7で「Xマス号　1週間遅れれば　新年号」と、Aleph氏を皮肉っています（笑）が、あれはズバリ僕が表紙を発送するの遅れたからです。はは。
　チンタラ描いてたらいつの間にかメ切り直前で、Aleph氏と電話で「どうしようか」と深刻に話したりしたもんです。（全然反省してないな、こいつぁ。）
で、FAXがあればな、なんて思いました。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
（Alephより）
　#6遅延の原因はMSXDMのディスククラッシュですよ。おかげでVERN．#6Dは散々でした。折角BASICのMMLをJOYPADやSPACEで瞬間停止可能なソフトを搭載してウキウキだったのに・・・。そのソフトはもう一回作り直しました。欲しい人に上げます。D+返信切手で。表紙はギリギリで何とか間に合ってましたからね。#7では念の為に私も表紙画を描いておきました。まあ、必要ありませんでしたが。

〈015相田剛志さんの原稿追加です。〉
◁ 015　相田剛志 ▷　1994－2－25　着
　未だにへろへろ5号（ハード部）がバッ活編集部から返送されてこないので、この間電話してみたら、行方知れずとのこと。
　何という無責任さ。原稿を勝手に改変したことといい、腹立たしいことこの上ない。
－－－－－－－－－－－－
　ハード的な心配は実はなくなっていなかった。というのは、「RETI」のタイミングである。
　「RETI」命令だけZ80と同じ速度で動いているとは思えない。R800ではRETIは5クロックだから、Z80モードの2．5クロックにあたる。これではCTCへの認識は不可能だろう、と思う。IEO＝”L”のままでもかまわないが、問題がありそうだし、第一気分が悪い。まだある。システムクロックが、R800モード時に3．58MHzを出しているか、ということだ。オシロスコープがあれば分かるが、そんなもの持ってるはずがなく、学校へA1ST持っていくのも面倒だ。
　対策として、RETI命令は、MTを操作するロジックを追加するとか、可変ウェイトをかけるロジックを追加するとか、ボード上にEDH，4DH，C9Hの3バイトをRAMか何かに載せて、そこをCALLするといった方法がある。かもしれない。ひょっとしたら何もしなくてもいいのかも知れないが。CTC制御語のbit7を0にすれば同じことなのだろうか。保田様おしえてください。
　外部スロットにプログラムを置けば、1バイトごとに3ウェイトかかるので、RETIは11クロックで、Z80の5．5クロックである。2．5クロックよりはましだろう。可変ウェイトというのがいちばん現実的だ。プログラマブルでウェイトがかかれば相当強力である。
　あと、システムクロックの問題だが、もし常に3．58MHzが出ていなかったとしたら、CTCのタイマモードでの指定のしかたが変わってくる。それだけならいいが、さらに、I／Oアクセス時にも3．58MHzが出ていないとしたら、CTCへのアクセスは難しい。多分大丈夫だと思うけど。
　む～ん、確証のない発言がいっぱいだ。ではまた。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
（Alephより）
　R800用のCTCとかないんでしょうかねぇ。（あるわけない／笑）
　ところで、RETIとかRETNって結局何なんですか？解説書を見ても、「INT（NMI）割り込み処理ルーチンから戻る」としか書いてないし。この原稿から見る限り、PCが変わる命令には見えないし・・・。でも、𝕍のCTCで1／60秒割り込みを作った時には、保田氏いわく「おまじない」みたいな感じでRETと同じ様に使っていました。（#4．5－P．7参照）

◁ 035　TAKA ▷　1994－2－28　着
　”受験”　懐かしい響きだなぁ．（まだ1年も経ってないくせに）
　私が，本格的に勉強を始めたのが，高3の9月でした．というのも，8月まで部活があったからです．部活は軟式テニス（今はルールが改正されて”ソフトテニス”って言うんだよね．）をやっていました．自慢話になってしまいますが，実はインハイ全国大会に出場することになってしまって，勉強開始が遅くなってしまったのです．（これには周りも驚いたし，正直言って一番自分が驚いています．ソフトテニスマガジン92年10月号p78のトーナメント表132番を見てみて下さい．私の情けない結果が載ってますから．）
　部活が終わってから，本格的な受験勉強を始めました．通信添削（某？会）をやらせてもらったり，予備校（某駿？予備学校）の冬期講習，直前講習にも行かせてもらったりもしました．両親はかなり私にお金を掛けてくれたでしょう．なのに私は，第一志望の国立大に前期試験，後期試験ともに落っこちてしまったのです．（受験生の皆さんごめんなさいね．）「浪人するよりかは現役で今の大学でしっかり勉強すればいいから」と両親に言われ，滑り止めで受けた今の私大に入学したのです．
　今思えば，高1，2の頃にもっと勉強しとくべきだったなぁ，と後悔していますが，今更遅いですね．今受験生の人やこれから受験生だという人は悔いの残らないように頑張ってください．（今受験生の人はもう終わってるか．）
やっぱ俺って親不孝もんだよなぁ．もっと勉強しなくちゃ．（MSXもね．なんか支離滅裂．）
－－－－－－－－－－

O.　私の部屋には、ディスプレイが4台あります。もうすぐ、もう1台届く予定です。
S　う～む、私のいる場所がない・・・・・・。

”バレンタイン・デー” 懐かしい響きですね．（これどっかと同じ書き出しだなぁ）
”バレンタイン・デー”という言葉から遠ざかってもうかれこれ6年になります．これでも小学校時代は結構もてたんですよ．手作りのチョコやチョコケーキ，手編みのマフラーなんかもらったりしたんですよ．でも・・・今となっては過去の栄光に過ぎません．
今年も寒い冬の風が，私に冷たく吹きつけています．私を暖めてくれるのは，貴女の愛情だけです・・・
（ちなみに女性からのプレゼントは年中受け付けていますので，女性の皆さんよろしくお願いします．）
俺ってほんとバカだなぁ．でも，でも，さみしいよー．誰か私に愛のお恵みを・・・（やっぱバカ）

－－－－－－－－－－－－－－

”S・O・S！ チャチャ S・O・S！ チャチャ”
（by ピンクレディー だっけ？）
のっけからボケで始まりました．私はVERNETに入会してまだ間もないのですが，ここで知ったS−OSにハマってしまいました．全機種統一のシステムとユーザー全員でシステムを作りあげるという点に引かれたのです．MSX版S−OS”SWORD”を手に入れ，早速使ってみました．まだBASICさえ儘ならない私が，S−OSなど使いこなせる訳はありませんが，所々に入っているゲームをやってみてはその速さに驚いています．S−OSをもっと知りたいと思い，売っているだけの”Oh！X”のバックナンバーを買いあさりました．（Xシリーズなんて持ってないのに）今でこそ活動が下火になっているようですが，INDEXを見る限り，5年間の実績はすごいなとただ驚くばかりです．
私はいずれ学部の関係上，PC98を買うことになりますが，こいつにもS−OSを積んでやろうと思っています（PC98用のS−OSもあるみたいだから）後，うちの大学の計算センターのコンピューターが富士通のFMRシリーズなんですけど，これで動作するS−OSってないですかね？（あるわけないか）
私はBASICやマシン語をもっと勉強し，さらにS−OSを詳しく知りたいと思っています． VERNETは（一応）S−OSのサークルなんですよね？個人的にはとりあえずS−OS講座基礎編みたいな感じでコーナーを作ってほしいな，と思います．ぜひ，VERNETでもS−OSを盛り上げていきましょうよ．ねっ？Alephさん（もちろん私も協力しなくちゃね）
S−OS”SWORD”で思い出したけど，”SWORDWORLD”って面白いよね？（なんかまたバカをやってしまったような気がする・・・）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Alephより）
インターハイ出場ですか！？うわ～っ、すごいなぁ～。98SWORDはご希望ならいつでも差し上げます。3．5”2HDか5”2HDと返信切手（130円）送ってください。MSXも98もSWORDが「エミュレーター」なので、動かないソフトがあったりしてちょっと辛いですね。MAGICが使えないというのが特に・・・。98SWORDではSLANGが動作しないそうです。（確認：保田氏）SWORDで本格的に開発するには、X1か88が欲しいところです。私はX1で開発して、MSXにテープ経由で転送しています。
FMRに専用SWORDがあるという話は聞きません。FM−R60HXで98BIOSエミュレーターを常駐させて98SWORDを立ちあげてみましたが、全然動作しませんでした。おそらく、DISK周りでエミュレーターのサポート外の怪しいことをしているのでしょう。
BASICが出来るなら、とりあえずFuzzyBASICから始めてみると良いのでは？MSXSWORDで動作確認、動かない部分があったらお知らせ下さい。

－－－－－－－－－－－－－－

ところで、きづいてますか？フォント作ったんですよ。
✡ VCMC X1 X68000
「MSX」は何度描いても失敗します。むづい・・・。だれか描いてくださいまし。

◁ 001 Aleph ▷
＃5にも書きましたが、会員数が増えたのでもう一度書きます。
「世界名作劇場」の、第3番目の作品名を御存じの方、どうかAlephに教えてください。1972年です。
「アルプスの少女ハイジ」が5番目で1974年、6番目はあの「フランダースの犬」です。
前後はそれぞれ2番目が「アンデルセン物語」（妖精？が出てきてアンデルセンの童話を紹介していきます。）、4番目が「やまねずみロッキーチャック」、あの「だれ．かにだれかにきいといて～」です。
RANDYさんとお話した時には、もしかしたら「樫の木モック」では？という話も出たのですが、確証がありません。
名作系の曲をもっている方で、「テープにダビングしてやってもいいぞ」という心優しい方は御連絡下さい。

－－－－－－－－－－－－－

この前、ラジメニアでおやゆびひめ物語の「口笛の丘」という曲がかかりました。とってもいい曲です。でも、原作者が「あること」をしていることを知ったので、曲以外．は大嫌いです。「あること」はとても怖くて書けません。コミケにいきこんでいる方は御存じでは？
それから、ラジメニアは愛知県でも（何とか）聞けるようです。（RANDYさんありがとうございます～！）西の方は広島ぐらいまでは絶対入ります。北も南北海道ならなんとかなるかも・・・。ラジメニアは土曜日24：00～26：00に次の放送局で放送されています。
ラジオ関西（神戸・須磨） 558kHz
東京文化放送 （周波数教えてください。）

O． 1994年3月11日現在、3．5”2HDの取り扱いを停止中です。3．5”2HDでの投稿は受け付けかねますので、
S 特に98ユーザーの方はご注意下さい。

相田さんの投稿追加・２通目です。

◁ 015　相田剛志 ▷　1994-3-1　着

またもやはたと気付いたことがある。

ＭＳＸでは割り込みがかかったとき、ＭＳＸでは普通Ｉ／Ｏデバイスは全てハイインピーダンスであり、したがってデータバスにはＦＦＨがかかる筈である。したがってこれを下位割り込みベクトルに使えば、ＸＸＦＦＨから００３８Ｈ書いておけばそのままモード２割り込みでも動くであろう。ただ、Ｚ８０ファミリハンドブックには、「割り込みベクトルのビット０は、０でなければならない」と記されている。少し気になるが、とりあえずちょっと試してみよう。動けば、わざわざＣＴＣを１チャンネル使わずにすむ。

```
C000:LD     A,0C0H
     LD     I,A
     DI
     LD     HL,0038H
                    ;モード1実行番地
     LD     (0C0FFH),HL
     IM     2       ;感動の一瞬
     EI
     RET
```

以上のプログラムを BASICから 走らせてみたところ、見たところ変化なくそのままOKと表示された。キー入力も、音楽演奏もべつだん異常なし。試しにPOKE&HC0FF，0とかPOKE&HC100，255とかやってみた。すると暴走した。しっかりモード２で動いているようだ。感動。別にこのままでメリットがあるわけではないが、なんか得した気分である。 いや メリットはあるがそれは後日。

しかしＭＳＸのことであるから、全てのＭＳＸでこうなるとは限らない。だからなるべく多くの人に試していただきたい。そしてその結果をＶＥＲＮＥＴに報告しよう。

BASICプログラム

```
10  DATA  3e,c0,ed,47,f3,21,
          38,00
20  DATA  22,ff,c0,ed,5e,fb,
          c9,*
30  '
40  CLEAR 200,&HBFFF
50  READ A$:IF A$="*" THEN
    100
60  A=VAL("&H"+A$)
70  POKE &HC000+W,A
80  W=W+1
90  GOTO 50
100  DEFUSR=&HC000
110  A=USR(0)
```

（Ａｌｅｐｈより）

Ｂ．ｅ．第６回にも書いていましたが、割り込みベクタ（Ｖレジスタ）のＬＳＢは周辺ＬＳＩ用の制御ビットですが、一応ＣＰＵ側もデコードはされている、ということでしょうか。奇数の割り込みベクタでも動作する、というのは「裏技」ですね。全てのマシンでの動作は保証されないので、ＳＴ以外の機種の人は確認お願いします。本当は裏技は使わない方がいいんですけどね・・・。

◁ 023　BUN ▷　1994-3-2　着

『倉田保昭　考』　　　　BUN

今日、ビデオ録画しておいた「静かなるドン・３」を観ました。これって最近のＶ・シネマの中では出色の出来ですね。 低予算・ 短期間での製作が至上命題だそうですから、パート１の放送を新聞のテレビ欄で知った時もそんなに期待せずにビデオセットしたんです。「気楽そうなストーリーみたいだから暇つぶしぐらいにはなるかナ？」ってね。録画したことすらすぐに忘れてしまって、実際に観たのは１ケ月以上経ってからでした。ところが面白かったのですよ、これが。

下着メーカーに勤務する、あまり才能があるとは思えないデザイナーが亡父の跡目を継いでヤクザの総長になり・・・がタテ糸、同じデザイン部のＯＬとの身分を隠したままの恋の行方は？・・・がヨコ糸となり物語は進みます。主演している役者は、はっきり言って二人とも大根さん。香川クンにはあの両親の面影などいささかもなく、反対に喜多嶋サンは見事に母親の血を受け継いでいます（逆ならねぇ）。見るべきはこの二人ではなく倉田保昭その他、脇役の役者さん達です。特に倉田保昭はこのシリーズで新境地を開いたと言っても過言ではないでしょう。総長の守り役という役柄を見事に演じきっています。演じる、そう演じているのです。彼はもともとアクション派として出発しましたが、ワンパターンの役柄しかこなせない人でした。演じることが出来なかったのです（私見ですが）。それがこの作品ではどうでしょう。少し走ればゼーゼー息を切らし、総長の切ない（！）恋を「プルトニウム・ラブ」と・・・？黄金期の東映時代劇にはこんな〈実直な守り役〉が必ず登場して、主役を引き立たせる役目を果たしていました。これが、あの倉田さん？　ほんとうに驚き、かつ見直しました。

俳優が新しいキャラクターに挑むのは冒険に等しいと聞きます。成功すると財産（持ちキャラ？）を増やす事になるが、もし失敗すればすべてを失なう危険（干されます）を伴なうからです。わたしが大好きな個性派俳優、大滝秀治・梅津栄といった面々ですら、Ｖ・シネマへの出演ではただ流すだけの演技をされています。報酬・撮影環境ともに悪い Ｖ・シネマに於いては 仕方ない事かもしれません

O.S　最近やったゲームではスーファミの「ファイアーエムブレム」が秀逸です。でもクリアしてしまいました。何か面白いゲームありませんか？【００８京都所司代】　※ゲームがつまらなくなってきた今日この頃。（Ａｌｅｐｈ）

が、それなりの期待をもって見る者にはなんとも寂しい話ですす。まぁ、使う側も安直に考えているからおあいこでしょうか？その意味でも、倉田さんの勇気ある決断に脱帽！しました。岩城洸一からニヤケた部分をばっさり切り捨てた感の役者さん（お名前が？）扮する「鳴門さん」も絶品ですし、ばってん荒川の「叔父貴」は・・よしましょう、筒井先生はこれで筆を折られましたからネ。とにかく脇に名優・怪優さんが勢ぞろいって感じです。V・シネマの常道（？）で時々エッチなシーンもありますが、所謂生唾ゴクリ！ものではなくコミカルに描かれていますヨ。

「山晋さん（カントク）の〈未亡人下宿〉の味やなぁ」と訳の分からないことを彼は言っています。パート５まで出ているそうですので、機会があれば是非・・・。

（２／２７　記）

－－－－－－－－－－－－－－

『佐久間雄作さんへのお答え』　　　ＢＵＮ

〈サークル日記〉中で書いた　「Ｄｉｓｋ＋送料がベスト」は、貴方が言われる通り「実費がベスト」と同じ意味です。為替その他による申し込み方法を否定している訳ではありません。ユーザーの側からすれば、様々な方法を設定して下さっているほうが助かる場合もあるでしょうし・・・。ですが、敢えて実費という言葉を使わず「Ｄｉｓｋ＋送料」と書いたのには理由があります。

プレゼントｏｒイベント用景品ｏｒ豪華アンケート用紙ｏｒ他サークル・個人への無償配布ｏｒ通信費ｅｔｃ．・・・。各人各様で捉え方が異なる「実費」という言葉を避けて「Ｄｉｓｋ＋送料」と書いた次第です。

（２／２６　記）

－－－－－－－－－－－－－－

『投稿依存型についての補足』　　　ＢＵＮ

〈サークル日記〉　の中で投稿依存型云々と書きましたが、この文章が「らん．Ｍ．Ｒ」氏に誤解を与えてしまったようですので補足させて頂きます（そうじゃなかったらごめんなさいネ）。

わたしなどが申すまでもなく、同人ＤＭ・雑誌に於いて投稿は大変おおきなウェイトを占めています。如何に発行者の方に能力と熱意があろうとも、ユーザーによる投稿がなければその沈滞化を避けることは不可能だとさえ言えるでしょう。またユーザーは、自身の作品（ジャンルに関わりなく）を発表する場を持つことでより創作意欲が増しますし、他者による批評・感想が更なる向上へのステップともなり得ます。同人活動の第一義的な目的が「愛好者の交流・発展の場」であるという事を考えた時、〈投稿の意義はより鮮明に理解出来ます。これでわたしの言う「投稿依存型」が、投稿作品の掲載そのものに異議を唱えたわけではないという事がお分かり頂けたでしょうか？

わたしは、見切り発車的に安易なＤＭを発行される方々の共通項として「投稿依存型」という言葉を使いました。

「創刊号につき投稿がまだ集まっていません。是非、投稿を！また各コーナーから空きです、コーナー名・トークのテーマも募集中」

字句そのまま「投稿」に完全に「依存」していますから、ゲーム・ＣＧ・音楽・テキストすべて投稿待ちの状態です。なのに実費プラスの料金だけはきっちり、なかには創刊号でカンパ募集！の文字を見たことだって・・・。笑い話ですよ、ほんと。

なにもわたしが憎まれ役をかって出なくとも、自然に淘汰されるだろうとの思いもありました。ですが、何も語らず「いい子」のままでいるより主張すべきはしよう。そして異なった立場・視点からの反論があれば真摯に受け止め、その上でなお語るべき事があればまた・・・。〈感動のアマチュア精神物語〉を読ませて頂いて、ＶＥＲ．誌ではそれが可能だと思いましたので、〈サークル日記〉を書きました。どうかご理解下さい。

（２／２６　記）

－－－－－－－－－－－－

『哀れなガンダム』　　　ＢＵＮ

わたしは淀川の暗い川底で数人の〈敵〉と闘かっていた。

「あっ、いけない！」

敵のビームソードにモビルスーツを切り裂かれてしまった。ヘドロ臭い水が侵入してくる。ここはひとまず退却しよう。追って来る気配はない。

「代わりのスーツを用意して」

要請に応えて、本部は中津駅での受け渡しを指示してきた。十三大橋を目指して泳ぐ。橋脚を伝って線路に上がった途端、

「うわっ、眩しいっ！」

梅田行きの普通電車が迫って来る。何両かやり過ごしてから飛び乗った。少し疲れた、座ろう。乗客が不思議そうに私を見ている。

「ロボコップの撮影中なんです」

全然ウケなかった（ぐす）。

精一杯の愛想笑いをふりまくが、よけい気味悪がられている。

仕方がない、タヌキ寝入りを決め込むか・・・。

十三駅では客がどっと乗り込んで来たが、席を譲る元気もないので眠ったふりを続ける。やっと中津駅に着いた。

切符を持っていないので改札口は通れない。ホームで仲間を待つ。

下にタクシーが止まった。客がトランクから荷物を降ろしている。

よく見ると何年も会っていない友人だ。わたしに向かって〉何かを振っている。モビルスーツだ、彼も仲間だったの？

「降りてこい！」

彼は叫んだ。改めて下を見ると６メートルはあるようだ。高い、高すぎる。もう一度見るが、やはり駄目だ。

Ｏ．　今、電撃各誌へ投稿活動展開中！見つけたら、笑ってやってね。【０１０-₁ＮＡＲＣＨ】

Ｓ　※わはは。（Ａｌｅｐｈ）

どうしよう？　スーツを脱いで身軽になれば跳べるだろうか？でも、もしも下着姿で失敗したら・・・。ヤジ馬も集まり始めたし、いまさら改札口へも回れないよ。あぁ、どうしよう・・・。
「早くしろ、時間がない！」
彼は叫んでいる・・・・・・・・・・

－－－　目が覚めた！！

注：淀川は、大川と名称が変わったらしいです。
わたしはアムロとシャーが大好きな柄の無いトンカチです。中津駅は高架上にある、マイナー（？）な駅です。とても変な夢でした・・・。

後記：「多勢の男達の前に下着姿の我が身をさらけ出したいという願望の具現」、「闘っている相手は〈敵〉ではなく、自分自身の理性・常識というか、とにかく自分を縛っている社会通念だ」が、彼の解釈でした。全然そんな気ないのになぁ・・・。

（Alephより）
「静かなるドン」とは、あのマンガになってるアレですか？ドラマは刑事物と時代劇しか見ないもので・・・（おじんくさいって？よけーなおせわだいっ！）
「見切り発車」でないという点では、うちもLOVERSさんも合格ですよね。
そう言えば以前、景品を提供して下さるというお手紙を頂きましたが、・・・。VERN.はM.KSoftさんほど会員参加率が高くないので、誌上イベントはなかなか難しいです。（イベントが悪いという話も・・・。）というわけで、tiny　COREWARS大会、みなさんも参加して下さいね。
「投稿依存型」の文句、むかしそのまま使ったことがあるような気が・・・。反省。（VERN.ではないっス）
「ガンダム」・・・・・・。
なんというか、見るとこわくなって、思わずそのへんをさすらってしまいそうな夢ですね。　舞台が大阪というのもこの上なく「ミスマッチ」で恐いです。
淀川の名称が変わったのですか！？全然知らなかった・・・。絶対「淀川」の方がいいっ！
ついでに、大阪人でない人のための語句解説。
「十三」：　地名です。「じゅうそう」と読みます。
「梅田」：　地名です。「うめだ」。大阪駅です。
「中津」：　同じく地名です。本文から察するに、これは地下鉄御堂筋線の中津駅ではないようですね。
以上の駅名より、これは「阪急宝塚線」では・・・？（神戸線？十三までなら同じでしょう～に）

しかし、夢の解釈が出来るとは・・・。ひょっとして、BUNさんの旦那様はセラピストの技能を持っていらっしゃるのですか？（なんてね。）

◁ 022　M.K ▷　1994-3-4　着
☆M.Kより・・・

こんにちは。M.Kです。この頃VERNETで、悲しい意見が飛び交っていますが、今回でそれに終止符を打つ為に、テキストを書かせて頂きます。まだまだヒヨッ子の意見ですが、見てくだされば光栄です。
まず、会費そしてAlephさんとの 電話の件について。
前回のAlephさんのコメントで「それではウチが損をしますので・・・」と答えたものです。あれは、その通りであります。わたしは確かに、金銭面を理由にして交換条件を断りました。
そのとき、わたしの手元にあったVERNETの会報は#3のみ。自分でその時の考えを完璧に再現することは出来ませんが、その理由は簡単にわかりました。
まず、「VERNET」を深く理解するための材料が少なすぎた事。これが一つ目の理由です。#3を読むだけでは、このサークルを理解することが出来なかったのです。テクニカルな内容 とパソコンを離れた記事。 これだけでは、 わたしにはサークルの 「指針」が取れなかったのです。
わたしは、自分の考えがないサークルは大嫌いです。今でも、その考えは変わってません。その時わたしは、VERNETの考えが見えなかったわけで、あまり好きになれるサークルではありませんでした。
次に、あまりにも見にくい文字。わたしは「見やすさ」「簡単さ」を重点において会報・ソフトの製作をしています。この時（言っていいかなぁ）のVERNETの文字は非常に小さく、読みにくいものでした。これについては賛否両論あるでしょうが、VERNETは「読む側」の立場にたってないような気がしました。
最後に、いきなり表紙にあった「ベルダンディー」。面くらいましたよ、わたしゃ。アニメ系のサークルかとも思ったものでした。あまりにも「会長」の好みが出すぎているのではないか、それにこれはヤバイもんがないか？
そんな時に、Alephさんからの電話。自分の考えにはあわない、と思ったサークルとつき合うのはわたしは嫌です。はっきりいって、タダだと言われても、嫌なものは見たくありません。
しかし、はじめて見たサークルの責任者に、上のような事を言えるわけがありません。自分のポリシーがあって、そのようなものを作っているのだから、第3者が口だし出来るわけがないのです。 それが同人サークルであり、 サークルの会長に対して意見を言えるものではないのですから。
わたしにとっての同人サークルのありかたというのは、自分と同じ考えの仲間を、自分と共通の趣味を持っている仲間と一緒にやっていくものだと考えています。嫌なサークルならばやめればいい！それがわたしの考え方です。

O.　しかし、今回は特に切羽詰っています。金剛魔王でもいいから、助けてくれないかなぁ～（誰が分かる、こんなネタ！）
S　「はっはっはっはっはっはっは・・・。」（A：ギクッ！）

話を戻して、電話でのＡｌｅｐｈさんの言葉は熱心なものでした。考え方は違っても、ＭＳＸが好きな人なんだ、ということは聞き取れました。しかし、だからと言って、自分の考えを曲げるわけにはいきませんので、金銭面を理由に、その申し出を断らさせて頂きました。

あ、実際わたしはお金にうるさい方であるのは、ウチに関わった人はよく知っていると思います。自分で損を出してまで、行動を起こそうとはそう簡単には思いませんよ。

とりあえず、こんなものです。Ａｌｅｐｈさんへの誤解は、説明したと思います。なお、今でもわたしはＶＥＲＮＥＴとの会報交換をするつもりはありませんよ。もしそんなことをやってしまっては、 必ず相手に 影響されてしまう。それに、自分がＶＥＲＮＥＴの会報上で特別扱いされるのは嫌なので。

見ていると、サークルの会長さんなどの投稿は、ほぼ採用されているようです。自分の意見が必ず外に出せるというのもいいものですが、それでは「投稿」する方も面白みがありませんし。採用されるか、されないか。これがあるから、投稿に気合いが入るわけだし。・・・こんな意見は変ですか？

そーいうわけで、特別扱いはされたくないなぁ・・・。ある程度、 大きなサークルの 会長なんてもんをやってると、特別扱いされるのはしかたないようだけど、ＶＥＲＮＥＴほどの 投稿しがいのあるサークルで 特別扱いされると、面白みがなくなってしまふ。

・・・と、こんなものでどうでしょうか？

さて、次に他の方の意見に対して書いていきましょう。

ええと、＃６のＢＵＮさんへ。「切手☆★以上」というのは、多分、まだ見通しがたっていないサークルのものなのでしょう。サークルの活動をはじめた時というのは、どれくらいの資金が必要なのかわからないものです。わたしも昔は、 そんな事を書いていましたよ。 懐かしいですねぇ。

あと、ＤＭＭＴについての意見、こちらでも問題になっていました。はっきり言ってくれて嬉しい！けど、やっぱりちょっとかなしひ（苦笑）。Ｎマガでも、ＤＭＭＴの事について書きました。ウチでも載せました。ＤＭＭＴ最新でも載せます。これでも粗悪なＤＭＭＴ使用のものが見られたら、是非わたしに教えてくださいませ。

あと、ウチは会費相場制には出来ませんです。それだけの会員管理が出来ません。でも、そのうち対策を出しますので、期待！ですよ。ＢＵＮさんの件、最後にダンナさんへ。あの時は本当にゴメンナサイ！むぅ。

あとあと、ＭＡＮＳＡＫＵさんへ。わたしは貴方の言うような素晴らしい人間ではありませんぞ。一度会ってみればわかるけど、 楽しければそれでいい！ な人でもあります。あ、 これはイベントの時か。 わたしの考えについては、上参照してね。

あとっ、皆様へ。わたしはＭＫではなくＭ．Ｋです。名前は間違えんといてや。

あとは・・・そうそう。ウチの無料会員ってのは、ウチにいないと困る！って位、素晴らしい人だけです。そうそうなれるものではありません。それに、無料会員と言っても投稿関係ではぜんぜん関係ないっ！面白い、興味深いものだけが勝利する世界なのだっ！そんなわけで、Ａｌｅｐｈさんも特別扱いはしてません。ごめんね。

言いたい事はすべて言いました。これでも文句があるなら、かかってこいっ！（おいおいおいおいっ！）

しかしなんだな。 これを見た人が対抗意識 を燃やしたら、わたしゃかなわんで。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）

うっ、きらわれたものですね～。よく分かりました。

とりあえず、弁解をしておきます。

まず、この理由なら、断わられて当然ですね。ただ、電話のときにはっきりとそう言ってほしかったところです。

それから、私はＭＳＸやパソコンが好きですが、それにこだわるつもりは全っ然ありません。好きなものはいっぱいありますし、パソコンが好きな仲間たちが興味を持つものには共感できます。そんなのをみ～んなひっくるめてお届けできたらいいなぁ、と思っています。

ＶＥＲＮ．には「いつもこれに従っていく」というような指針、サークル全体の人格（サークル格？）がなかったかも知れませんし、いまもないかも知れません。しかし、私自身が時々の目標を失ってのらりくらりと運営したことは１度もないはずです。これまでも、

「ＥＸＴＲＡさんのように省ページ・高密度化で会員の会費負担の軽減を」とか、

「ＬＯＶＥＲＳさんのようにみんなで楽しく騒げるサークルに」とか、独自のものとしては、

「Ｚ８マシンに環境の統一化を」とか。（これはおもいっきり会報に書いちゃいましたが・・・。）

サークル全体が一つの指針に従って動いていくという状況はたしかに最も都合がいいですが、それが実現出来る条件は大変厳しいものです。

- 強力な独裁者が良い運営をする場合
- 気心の知れた身内だけのサークルの場合
- ある条件を満たしていないと入会させない場合
- 極端な意見にもあるていど賛成者が出るほど大きなサークルの場合（ほぼ理想的．日本の政党政治みたい。）

私は独裁者になんかなりたくありませんし、身内だけのサークルの時代は卒業しました。（たぶん。）入会にはこれといった条件はありませんし、ＶＥＲＮ．は全体的に見るとまだ弱小サークルです。民主主義的に会員の中からサークルの指針が生まれて、会員自身の手で会が動いていくのは、まだ当分先のことでしょう。

つまり、簡単にまとめると、私は自分自身に課す課題は

O.　郵便事故が頻発しています。お心当たりのある方は、ＶＥＲＮ．本部にご連絡下さい。至急、事故の有無を調査します。
S　事故が明らかになった場合、差し出された郵便局に追跡調査をしてもらって下さい。

持っていても、会全体にそれを強要する意思は持たない、ということです。（協力しては欲しいのですが・・ね。）

－－－－－－－－－－－－－－

あと、私は「会員の特別扱い」は一切しませんよ。VERN．に投稿したら、載率はほぼ１００％です。載らないのは次のような場合です。

- カラー原稿の場合（デジタルコピー機が手近に無い）
- 郵便事故の場合（本部移転前は多かったです。）
- 得意の「物忘れ」（Alephは物忘れがいい／笑）
- 批判的記事や反論が匿名で投稿された場合。（当然）
- VERN倫にひっかかった場合（爆笑）
- 原稿が多すぎて次号送りになったとき（たまにある）

－－－－－－－－－－－－－－

この、「サークルのあり方論争（？）」は、私自身も大変勉強になりますし、実はもう少し続けたいところなのですが、M．Kさんの意向を踏まえて、次号で一応打ち止めにしたいと思います。皆さんの考え方の「まとめ」を送って頂けると幸いです。

－－－－－－－－－－－－－－

というところで、本当におたがい意見の食い違いも多いですが、私はM．KSoftさんと仲よくしたいと本気で思っていますので、これからもぜひ、よろしくお願いします。

◁ 052₋₁ 白木雄介MT ▷ １９９４－３－４ 着

初投稿です。

R８００もいいけれど近ごろ発売されたZ３８０が何に使われるか注目したいです。Z３８０はZ８０／Z１８０互換のCPUで３２bitアドレスバスを特徴としておりスピードは同クロックでZ８０の５倍程度らしい。ちなみに最大４０MHz。上限６４Kのモードがあり４Gモードから動作中でも切り替えがきくが６４Kモードから４Gモードへはリセットをかけないと切りかわらないらしい

－ZAP－

この本が発行されるころには古い事実になってしまいますがMFANが無線とじになりますね。値上げして１９８０円。だけどMマガ夏号があの内容で１９８０円よりはいいのかな。２ヶ月おきだしね。バッ活の発売月が切りかわればいいのになあ。 －ZAP－

ちなみにこの原稿はファミレスで書いています。アルタネット通信に書いてあるようなほろびた人々がいるかなと思いましたがあまりいないようです。このあいだ夏コミ〆切り前にきたら申込書を書いている人がいましたが。

ZAPというのはタイム母艦シリーズか何かで見たことがあるのですが、たぶん「終わり」とか「終点」とかいう意味ですよね？

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Alephより）

Z３８０が出たのですか。ザイログも２系統作ってどうするつもりなんでしょ。HC９０のHD６４１８０はZ１８０の互換チップですよね？

M・FANは高くなってきましたね。う～む。

ファミレスってどこですか？（無知なAleph）

◁ 029 無双華 ▷ １９９４－３－５ 着

- P１０の「Dr．stop！」の絵って著作権か何かにひっかかるんでない？（Aleph：非オリジナル系同人でJASRACとか気にしはじめたらなにもできないよ）
- 加トさんの絵すごくきれい。

精霊のしてる草かんむりには「草の精霊」っているんですか？

テーマパークの受験について

小・中学校はストレート、高校・大学へは推薦で入ったので、何も苦労してませ～ん。

おかし屋・・・について

この１８年間１度ももらったことがない（泣）

だれかくれ――。

Shinning forceの感想

アベル君、斧で直接さらに背中にくらったんだから普通死んでない？

まさかアベル君はゾンビだったとか（笑）

それと少し読みにくいですね。

BetrayalやSword・・・風にすれば読みやすくていいかも。

あとショートソードはまだしもスピアは投げてもそう簡単には刺さらないと思いますが・・・。

- SORCERIANで加護神の互換おしえて！攻撃系が全く作れない。（泣）
- M．Kに入ってる人は見たことある（M・FANにつくかも？）とおもうけどRONAの絵ってけっこうキレイ。

どうやったら、あんな風にギザギザが見えなくなるのでしょうか？根性か？技術か？はたまたMSX本来の力なのか？

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Alephより）

受験の苦しみを知らないなんて・・・。

◁ 017₋₂ P．Nリリア ▷

文字文が多くて読みごたえバッチシなんですけど・・・すこし文字が小さくて読みくるってきます。これはどうしようもないからしかたない。これからもどんどん発展していってくださいね。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Alephより）

＃５までは全部B４縮小版でした。＃６からは投稿一般部だけA４縮小版になっています。これで小さいと言われてしまったら、無縮小版にするしかないですね。私はまたB４縮小版に戻そうと思っていたのですが・・・。もっと詰め込まないと会費が高くなってしまいます。

O．前の住所（豊田市上原町）からの転送期間は既に終わっています。事故防止のため、必ず新住所に送って下さい。
S とくに、住所をワープロ管理されている方は、気を付けて下さい。

＝020-1 水瀬麻紀＝ 1994-3-7 着

真夜中のマリオネット、出張版 第1回 By水瀬麻紀

どもども、初めましてぇ。水瀬麻紀と申します。Ｌｏｖｅｒｓの関東地区担当スタッフをやっています。ＬｏｖｅｒｓマガジンでVERNETの存在を知りまして入会しました。よろしくお願いします。

今回は第1回目の投稿ということなので、私のまわりの話をいろいろと。

去年の冬コミは見事に抽選に落ちてしまいまして、大学の後輩のサークル「ちゅるちゅる」で委託販売してもらいました。新刊はおかげさまで完売してしまいました。う～ん、何がよかったのでしょうか？新刊はRANDYさんのところにおすそ分けしてありますのでＡｌｅｐｈさんもしよかったら読んでみてください。（でも自慢できるようなレベルではないです、しくしく）

ところでここはMSXが主体でしたよね？私もSONYのHB－F1XDを持っていたり以前MSXの同人ソフトサークルでいろいろお手伝いしていたりいろいろと思い出がありますが、次回あたりからそのことについていろいろと話してみましょうか？

たとえば同人ソフトサークル「MAJESTIC－TWO Ｓｏｆｔ」の話とか、「えむつうのとも」（平成4年3月で解散しています）の話とか・・・。

「MAJESTIC TWO」（以下MJ－2）っていうサークルはみなさん知っていますか？かつて「魔龍牌」、「DUNGEON STRIKER」シリーズとか「龍召喚娘」という同人ソフトを作ったところです。何年か前に「テクノポリス」でも紹介されていたのでたぶんみなさんもご存じ（だといいなぁ）と思います。

一方、「えむつうのとも」というサークルは「ドラゴン・ルージュ」や「WIZ KIDS」とか作っていたところですけど・・・。う～ん、やっぱりマイナーでしょうかねぇ。ここのプログラム担当は昔「スペースハリアーもどき」（バサロKくん、すまぬ）で準HITBIT大賞をもらったお方なんですけど。知らないですよねぇ、やっぱり。

あと、私自身も「PROJECT POTION」という同人誌サークルを主宰しています。（以前パソケットに「えむつうのとも」の傘下サークルとして参加していたんですけど、分かる人は少ないでしょう）

さてこれらのサークルの関係者と私の接点は何かといいますと、全員「同じ大学の某サークル（爆笑）に所属していた」のです。「MJ－2」の90式突撃号氏は私の先輩ですし慶次郎氏は悪友（苦笑）だし、「えむつうのとも」のスタッフ2人は私の後輩にあたります。それにしても私の所属していた大学のサークルは変な人間ばかりです（爆笑）1年先輩のY先輩は「CYBERTECH CUSTOM」というソフト会社を作ってしまうし（いつもソフトどうもです。新作頑張ってくださいね）社長兼キャラデザイナー（CARATとかのキャラを描いてます。よろしければご覧になってください）むむむむむ。

他にも漫画家になった友人K氏とか。そういえばその人のつてで漫画家のうたたねひろゆき氏にもお会いしてしまった。うーん、あやしいつながりだなぁ。

というわけで次回あたりからいろいろと書き始めてみますのでお楽しみに（でっきるかなでっきるっかな？）

それではまた次回に、さようなら～。

－－

（Ａｌｅｐｈより）

「えむつうの友」はどこかで聞いたことがあるんですけど・・・。忘れちゃいました。新刊はRANDYさんの所で拝見しました。絵がうまい人はいいなぁ・・。

Ｆ１ＸＤとはまた懐かしいマシンですね。廉価版フロッピーディスクドライブ内蔵型で一番最初に出た機種だったはずです。あれが出た頃は、私はまだテープユーザーでした。Ｆ１ＸＤを買った友人のところに行き込んでディスク版のゲームをやりまくったものです。マイトアンドマジックにはまって、３ＤＲＰＧばかりするようになったのもその頃でした。あの頃はＭＳＸも速く見えたものです。

＝０４４　佐久間雄作＝　１９９４−３−８　着

こんにちは。月刊ということで発行から次の号の締切まで期間が短いので、Loversと同じように原稿を書いていてはとても間に合いません。ということでまたまた感想のみにいたします。新しい情報の提供ができなくてすみません。

<<< VERNET全体の感想 >>>

ﾍﾟｰｼﾞ数が多い！　これには驚きました。でも毎回これぐらいあると楽しいですね。Vol.5以前はどうだったのでしょうか。僕が知っているのはVol.6からなので。

Alephさんへのお願いです。ｺﾋﾟｰの関係で紙面の下側の印刷が切れてしまって読めないﾍﾟｰｼﾞがありました。今後はこのようなことがないようお願いしたいのです。それには編集員の拡充が必要なのかなあ。

新参ものなので教えてください。「p.」と「cr.」とは何ですか？

<<< 各種原稿の感想 >>>

Bletania! 技･術･局にあった誤差拡散(桑野式)を僕もやったことがありますが、ある方から「バグっているようです」とのお言葉が！　う、僕には数学のｾﾝｽがないようです。それはおいといて。少し理解しにくい部分がありました。それは「閾値」(何て読むの？)、「ｶｳﾝﾀ」、「輝度」、「生成ﾃﾞｰﾀ」がなにを表しているのかがわからないのです。これらを詳しく説明してから実際の方法を解説するといいと思います。

TYLIBさん提供の絵はｱﾘｽｿﾌﾄの「Dr.STOP!」の「ｱﾘｽと諭吉」ではないでしょうか。ｶﾗｰで見たかった。

加トさん、表紙の地震文字はいいと思いますよ。12号ごと、つまり1年ごとにﾛｺﾞを変えるというのはどうでしょうか。変化が出て楽しいと思うのですが、いかがですか？

相田剛志さんの文章な「ｶﾌﾟｺﾝ」部分を読み、大変怒りを覚えました。勿論ｶﾌﾟｺﾝに対してです。格闘ｹﾞｰﾑという分野を独占しようというのでしょうか。提訴を取り下げ、お詫をし、提訴することを提案した人を解雇、あるいは役職取り消しするまで決してｶﾌﾟｺﾝを許しませんし、ｶﾌﾟｺﾝ製品を買いません。

ｹﾞｰﾑ界で格闘ｹﾞｰﾑﾌﾞｰﾑを作った功績は確かに大きいです。だからといって類似したｹﾞｰﾑ全てを否定するのは横暴としか言い様がありません。こんなことをするのは自らの首を締めるだけです。ｹﾞｰﾑ界の停滞を招く要因となり兼ねません。ただ、今のｹﾞｰﾑ界は格闘ｹﾞｰﾑだらけになりました。新しい発想のｹﾞｰﾑを作ることを積極的に行わないという姿勢が最近のｹﾞｰﾑ界には見られます。このようなことではいけないと早く気がついて欲しいものです。

格闘ｹﾞｰﾑを作らせているのは経営者に他なりません。経営者は会社の利益を追及しなければなりませんし、しなくては経営者とはいえません。ただ、「物真似」だけで利益をあげているだけでは駄目です。「新しいｱｲﾃﾞｨｱ」に光るものを見出す力のある経営者だけが残り、そういった会社は発展する場合が多いのです。

話が随分それてしまいました。とにかく、ｶﾌﾟｺﾝは愚かなことをしたものだといいたいだけです。

筑紫高宏さんへ。僕はX68000を持っています。X68000のﾃﾞｨｽｸﾏｶﾞｼﾞﾝはどのような内容にしていくのか興味があります。詳しく書いていただけないでしょうか。今東海地方では「ｱﾙﾌﾟｽの少女ﾊｲｼﾞ」の再放送をしています。懐かしい。

TYLIBさんへ。「MT-32の時代は去った...」について意見があります。確かに音のﾘｱﾙさではMT-32系よりもSC-55系の方が断然良いです。しかしそれだけで先の発言をされるのはどうかと思います。

楽器には同じようなものが幾つかありますよね。ｷﾞﾀｰを例に上げます。ｷﾞﾀｰで一般的なものには5種類あります。ｸﾗｼｯｸｷﾞﾀｰ、ﾌｫｰｸｷﾞﾀｰ、ｱｺｰｽﾃｨｯｸｷﾞﾀｰ、ｴﾚｷｷﾞﾀｰ、ｼﾝｾｻｲｻﾞｰｷﾞﾀｰです。ではﾌｫｰｸｷﾞﾀｰがあるからｸﾗｼｯｸｷﾞﾀｰは要らない、ｱｺｰｽﾃｨｯｸｷﾞﾀｰがあるからﾌｫｰｸｷﾞﾀｰは要らない、という事があるでしょうか。いえ、ありません。なぜならその楽器楽器特有の「音」があるからです。「音」が違うからそれぞれの存在価値があるのです。

これと同じ事がMIDI音源にもいえます。SC-55、MT-32共にMIDI音源です。「音源」なのです。SC-55、MT-32それぞれの音の良さがあるじゃないですか。もっといえば、FM音源やPSGにもそれぞれの良さがあります。ですから「こちらの音がいいからあちらは駄目だ」的な考え方は良くないと思います。

全てのものにはそれ特有の「良さ」があるからこの世は楽しいのではないでしょうか。みんな同じような人ばかりじゃつまらないのでは？　それぞれの良さをわかってあげてください。

ｱﾆﾒのLD、羨ましいばかりです。いいなあ。

らんＭ．Ｒ．さんへ。ｺｽﾌﾟﾚしたらその写真はLovers

O.　ｔｉｎｙCORE　WARSは期待大。燃えるかも。【０３４MANSAKU】
S　※ご参加、お待ちしています。（Ａｌｅｐｈ）

Magazineに掲載されるのですよね？ 2HD版はもちろんｱﾅﾛｸﾞ画像も。でもﾃﾞｨｽｸ容量の関係でまた別冊になったりして。

（Alephより）
　佐久間さん、先日はどうもありがとうございました。画像データはX68k用YJKローダーを入手しましたので、そのまま圧縮してそのうち送ります。今しばらくお待ちを。
　ページの切れはごめんなさい！裁断機がないもので、はさみでちょきちょきやっているのです・・・。編集を手伝ってくれる人は二人いますが、どちらも「不定期」なもので、一人でやっているのとあまりかわらなかったりします。（でも#7はS君がいなければ予定通りに発行できなかったかも・・・。）
　B．eの補足です。「閾値」は「いきち」とよみ、「しきい値」（こっちは漢字が分からない・・・。）と同義語です。つまり、「データがAで閾値がB」のとき、
　　A<B　のとき　生成データは　A（もしくは0）
　　A>B　のとき　生成データは　A－B（もしくは1）
「輝度」はRGBの各値のことを、例えば、「Rの輝度が4」というふうにいいます。
「カウンタ」は、輝度を順に足していくための文字通り「カウンタ」です。
　格闘ゲームのお話はVERN．上で討論出来そうですね。皆さんのご意見お待ちしています。
　筑紫さんの新サークルはどうやら私の投稿したサークル名を使って下さるようです。ああ、うれしいっ！（笑）
　MIDI？ふっ、何のことかな？（爆笑）
　おやっ、らんM．R．さんはコスプレをするのですか～？知らなかったなぁ～（しらじらしい奴）

　ここまで2ページ半のフォントが違うのは、学校の、唯一3．5”と5”が両方ついている98が不調なので、うちのXVIのワープロで編集しているからです。気にしないでね。

◀017-2 P.N リリアさん・提供。

こういったカットイラストは大変助かります。

◁024　NV組HIRO．N▷　1994－3－8着
▼NV組HIRO．Nの”の～がき”vol．2▼

◇GAMEの攻略法（？）
　龍虎の拳2：隠し超必殺技伝授！！
　（気力ほぼ満タン、体力4分の1以下で入力）
　●リョウ：↓↘→↘↓↙←　C
　●ロバート：上に同じ
　●ユリ：→←→↘↓↙　B，C同時押し
　●タクマ：↓↘→←→　A，C同時押し
　●ジョン：→←↙↓↘→　B
　●キング：←→↘↓　B，C同時押し
　●影二：←↙↓↘→↘　B
　●ジャック：←→↘↓↙←　A（相手の近くで）
　●リー：↓↙←↙↓↘→　A
　●ミッキー：↓↙←↙↓　A
　●テムジン：↓↙←→↘↓↙　A，C同時押し
　●ビック：↓↘→↘↓↙←　A（相手の近くで）
　注意：以上のコマンドは一応出せるというものなので、コマンド自体は違っている可能性大です。（キングなんか絶体）。でも、きちんと出せます。（たぶん）
◇最後に
　もしかしたら、全然違うコマンドがあるかもしれませんが、大目に見てやって下さい（笑）。いやー、調べるのけっこー苦労したなー。でも龍虎2に燃えている人っているかな～

（Alephより）
　こっ、この原稿、打ち込むの疲れたぁ～。外字作ったし・・・。

◁030　ぱんちょ▷　1994－3－8　着
　コスプレと聞いて一つ思い出したことがあります。僕の友達にはその昔「リン・ミンメイ」のコスプレをしたことがあるという奴がいます。男です。
　今回”TWINBEE　PARADISE”のことを書いたのは単に國府田マリ子さんが好きだからです。皆さん林原めぐみさんが好きだそうですが、僕はちょっと・・・（この人のラジオはゲストがかわいそうです）。ちなみに國府田さんは”GAME　MUSEUM”（日曜　ラジオ大阪　1314kHz　21：30～）もやってます。
　リッチな人はいいですね。（しみじみ）CD150まい？LDで部屋がいっぱい？あぁ～うらやましい。僕なんか去年はCD5枚も買っていないし、そもそもLDプレイヤーがない。X68欲しいなぁ。う～ん。きりがない（笑）

（Alephより）
　9821買ったそうで。リッチですね～。（爆笑）
9821欲しいなぁ。う～ん。きりがない(笑)
（↑ウソ。でも、メディアコンバート用に1台・・・。）

O.　気付いていない人が多いみたいだけど、アンケートに答えるだけで10p．入るんですよ。
S　アンケートにご協力下さい。

◁ 054-1 奥村光雄 ▷ 1994-3-10 着

〈前書き〉

どーも、前回メモリー増設の件で掲載された奥村です。
1ヶ月の御無沙汰、如何お過ごしでしょーか?
といったところで次にいきましょー。
最後で改造サービスについての説明や変更がありますのでお楽しみに(?!)

〈R800について〉

相田さんが#7で「データシート」を貰ったと書かれていましたが、同様の手紙を出した私のもとには「なーんも配布しとらんからあきらめてくんろ」という旨の手紙が来たのでした。
人徳が無いと(性格が悪いと)こういうときに悲惨です。 などど某氏のような事を言っていても 解決しないので、悔しいので、TELにて「おねだり」したところ、「あったら送ったるで」とのことでした。
というわけで、手元にある記事と、相田さんの原稿を元に書いていきます。
なんて書いた矢先にR800ユーザーズマニュアル(暫定版)がとどいた。
おいおい、原稿書いている当日に届いたって困るよぉ・・・。というわけで、今回歯は、最低限必要な事だけ書いていこうと思います。
そうそう、どーしてもR800の資料の欲しい人は、
〒105
東京都港区西新橋2丁目11番5号(呉ビル)
アスキー三井物産セミコンダクター株式会社
TEL 03(3502)2251
FAX 03(3502)0566
まで、「おねだり」してみて下さい。MSXの担当部署では、話になりません。
相田さんが何処へ問い合わせ、何処から資料を送って貰ったのか知りませんが、 私はここから 送ってもらいました。
全部で58ページあり、その内容から、どうも、相田さんのも「ユーザーズマニュアル」だと思うのですが・・・?
あ、間違っても「貰った人がいる」とかいって「おねだり」しないよーに。
私の名前まで出すのも言語道断だからね。一発で私がバラしたのがバレるから。
さてと、本題に入りましょうか。
まず、R800と、R800Aの違いについてですが、XTALの最大周波数が違うのです。
R800は28.63636MHzですが、R800Aは、32MHz(と、相田さんの原稿にはあった。)です。
R801とかいう名前で、「そして きょういの しんきのう」〈歩く!!〉なんていうのでなくて良かったですね(笑)。(わかる人だけ笑ってね。)(A:わはは)
次は、DMACですが、これは、R800発売当時からアナウンスされていたことなんですけどねぇ・・・。
MSXに於けるR800の位置付けというのは、あくまで「Z80」の高速版であり、お気付きのとおり、MSXでは、使用されません。
文句はASCII及び松下電器産業までどーぞ。
FASTモード(高速IOアクセスモード)については、命令コードEDB2H、EDBAH、EDB3H、EDBBHの4種類を命令フェッチ1回だけで、1バイトあたり、最高2SYS CLKで転送するものです。
その実行条件は、FTRENピンが、「HIGH」であり、インタラプトが禁止状態であることです。
また、このモードで、IOアクセスしている間は、NMIをはじめとして、各種割り込み信号は受け付けません。
あとは、新インタラプトモードですね。
こいつは、7レベルの優先順位をもつ間接アドレッシングインタラプトです。
使い方は、 省略します。 MSXでは使えないのですから、いいですよね。
最後に、内部I/Oですが、インタラプトの制御、DMACの制御等に使われます。
I/Oのマップという形ではありませんが、アクセス方法も書かれていましたし、DMAC等の説明にアドレスもかかれていましたが・・・?
尚、 こんな感じですので、 内部I/Oが使えたところで、スーパーマシンに生まれ変わるということは無いと思います。
あと、相田さんは触れられておりませんでしたが、高速ページモードという特徴もR800はもっています。
この高速ページモードとは、D-RAMチップの「アドレスバスを2度に分けて入力する」という欠点というか特徴を利用し、アドレスの後半(下位)だけを変化させてもアドレス入力を可能とし、かつ、アクセスタイムを大幅に減らすためのものです。
turboRは、すでにこれで動いています。
ページブレークは、 こういった理由 もあったわけですね。
拡張スロットに差す増設RAMは、このモードには対応しませんが、後でお知らせするST/GTの1MB化は対応します。
但し、H:は、Z80モードに切り変わってアクセスするため、速くなりませんが、フックを書き換えてR800モードでアクセスすれば、速くなります。また、自分でR800モードでマッパを叩くソフトは、速くなります。

O. この前、「サッポロタンメン」なる袋麺の30食入りを買ってきたのですが、何とこのラーメン、麺に脱脂粉乳が入っているのです!ああ、とても食べられない・・・(ま、まずいぞぉ〜〜〜デンデンデン)誰かひきとって〜(笑)
S

〈DOS2の謎〉

DOS2のシステムディスクが作れないという話がありましたが、〈DOS2を起動して〉、FORMAT A:を実行し、MSXDOS2及びCOMMAND2をコピーします。

これでいいはずですが、出来ない場合 文面から、以下のことが考えられます。

1．DOS2でフォーマットしていない。
2．DOS2のROMが無い。

MSX・FANのDISKは、DOS2が起動する環境ではDOS2が起動するはずです。

付属のDOS2からでなく、MSX・FANのDISKからわざわざ作ろうとするところから、DOS2のROMをお持ちでないような気がします。

DOS1とはBOOTセクターが違ったと思うので、FORMATのバージョンが違うとうまくいきません。

システムをぶっ壊したというのなら、実費で送りますが・・・。

あと、VERNETのバックナンバーを見ると、どうもMSXDOS2と、COMMAND2があって、RAMが足りれば動くようなことが書かれていますが、真相はどうなのでしょう。

もし、DOS2カートリッジが無くても動くなら、RAM無しのDOS2カートリッジはなんだったのでしょう？

手元には、FS-A1STしか無いため、確認のしようもありませんが、分かる方は教えて下さい。

ファイルサイズも、DOS2全部にしては、小さい気がします。

誰かおせーて。MSXはわからん・・・。

〈共通化について〉

ちょっと意図しているところが判りません。

実際問題として、共通化できそうなのは、テキストと、グラフィック、P．S．G．ですね。

でも、原稿は紙の方が読みやすく、曲もP．S．G．では・・・。

挿し絵などは現状はモノクロですのでカラーで収録できるDISK会報がいいと思いまが、果たしてすべてを共通化する必要があるのでしょうか？

個人的な意見としては、グラフィック及びP．S．G．の投稿と、ドキュメントは共通化し、1号づつその容量も、決めておきます。

そして、それ以外の各機種に依存する投稿は、各機種ごとに収録し、操作系（システム）で、見かけ上統一するのです。

そうした方が磁性体を有効に活用出来ると思います。

どうでしょうか？

〈2HD化・・・？〉

PC-80/88のFDD I/Fには、Z80が載っていてそれと本体で通信します。

よって、PCでは、割り込みを禁止しなくてもアクセスできます。

MZ-2500（6MHzのZ80B）では2HDでも通常のアクセスなら追いつきますが、MSX/2/2+では転送速度にたぶん追いつきません。

また、MSXは本来直接FDCを叩いてはいけないようですし、従来のままのドライバでも稼働しないと思うので、やはりインテリジェント型の方がいいと思われます。

そうすれば、BGMを乱す事なくアクセスできるようにもなり、いいと思います。

尚、SFCのハードを接続するのは、かえってややこしくなりますので、素直に作った方がいいでしょう。

ついでに拡張用メモリも載せれば面白いかも・・・・ん？共有ワークにしたらいいと思うぞ。

スロットを幾つか開放して共有RAMに割り当て、コマンドをサブCPUに送ると、共有RAMにデータが書き込まれるようにする訳ですね。

こうすれば、サブCPUから転送せずとも、MSXの管理下に置かれますし、コマンドを送らなければRAMとして使用できます。

どお？？

〈ちょっとひとやすみ・・・。〉

うーん、硬いはなしばっかで疲れたので、軽い話題いきましょう。

相田さんがCAPCOMがデゴを訴えたとか憤っていましたが、CAPCOMが〈おりこうさん〉ではないことくらい、最近の同社をみていれば判ると思います。同じような物ばっかり出して、ほとんど進歩はみとめられない、あのSFIIシリーズを愚行といわず何というのでしょうか？

同じ金のなる木にいつまでもしがみつくあの姿勢からも今回の事も予想し得たことです。

だいたいあの音は許せない。本当にあれをコンポーザーは許したのか？

功は功、罪は罪である。それなりのブームを作った功績は認めるが、ゲーム作りへの姿勢の悪さは筆舌に尽くしがたい。

マニアにしか違いか判らないようなものは、違ううちに入りません。

もっと気合の入った作品を望みます。

〈しつもーん〉

魔導師ラルバ2の2匹目のリザードマンが倒せません。

O． ひょっとして、VERN．の「マッドテープ普及率」はものすごく高いのでは！？

S 何せ、大きな流布源を二つも持っていますからね～（爆笑）多分、マッドテープ普及率50%いってますよ。

助けて下さーい。

〈ハードウェア改造サービスのお知らせと、お願い。〉

＊まずはメニューから。

★F1-XDJ　2DRIVE化
☆WAVY70FD　MAIN RAM 128KB化
☆FS-A1F　MAIN RAM 128KB化
★FS-A1WX/FX 2DRIVE化
☆FS-A1WX/FX MAIN RAM 256KB化
○FS-A1WX/FX MAIN RAM 512KB化
☆MSX2+マシン　VRAM 192KB化
★FS-A1ST/GT 2DRIVE化
☆FS-A1ST　MAIN RAM 512KB化
★FS-A1ST　NMIリセット、スピードコントローラの拡張
☆FS-A1ST/GT MAIN RAM　1MB化

以上です。

うち、☆はすぐに取り掛かれるもの。★はケース加工が必要なもの。○は資料も必要なものです。

★は、部品の追加は行いますが、ケースの加工は自分で行ってください。 また、ＦＤＤは自分で用意してください。

○は手元に資料が無いため、もう少し待ってください。

うーん、ＳＴ／ＧＴのクロックアップも出来る可能性もあるのですが。

あとは、ＶＥＲＮＥＴ＃６とほぼ同じですが、足が出てしまいそうなので、手数料を１台につき１０００円にしておきます。

最後に住所を書いておきますので、疑問、質問などありましたら往復ハガキにて連絡を下さい。

〒３３８
埼玉県与野市桜丘１－２－１３－５０１
奥村　光雄

そうそう、今回の受け付けは、４月８日から１か月にします。

〈お・ね・が・い〉

うーん、 気持ち悪いタイトルですが 、お願いがあります。

まず、上記のＷＸ／ＦＸの５１２ＫＢ化について、バックアップ活用テクニックの記事及び、ネット上で流れている記事をお持ちの方が居ましたら上記住所まで御連絡下さい。

実費はお支払いします。

一応心当たりには資料を送ってくれるように頼んでみているのですが、もしもの時の為にお願いします。

あと、こっちは私的なものですが、ＭＳＸ・ＦＡＮの付録ＤＩＳＫ（１９９２年１２月号以前の物）をお持ちの方も連絡をお願いします。

それから、私信ですが、筑紫さんへ。作業が遅れてすみません！！

〈エピローグ〉

それでは、来月も絶対　See You Again！！ Bye Bye！！

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（Ａｌｅｐｈより）

Ｒ８００の資料いいなあ。（よろしければ）私にもコピーしてもらえませんか？経費は会費振り込みか小為替で支払います。

環境統一ですが、私自身がレベルが低すぎるので、調整がききません。ＶＤＰもろくに扱えないし・・・。周りを見回すと、サークルの会長というのは自分自身のレベルに自信があって初めてやってもよいことのように見えてしまいます。筑紫さんもらんＭ．Ｒ．さんもＭ．Ｋさんも、私から見ると超ハイレベルですしね・・・。（いじいじ。）

とりあえず、次のものは問題無くいけます。

ＤＩＳＫの容量　６４０ＫＢｙｔｅｓ
　６４０Ｋ（Ｘ１：２Ｄ×２）
　７１３Ｋ（ＭＳＸ：２ＤＤ）
テキスト（ＩＮＴＥＧＲＡＬ経由）
ＣＧ（Ｘ１側に専用ローダー有）
ＰＣＭ
（Ｘ１ＰＣＭとＭＳＸＰＣＭは共通規格）
ＰＳＧ
（Ｓ－ＯＳ用のドライバを新たに製作予定）
Ｓ－ＯＳ用のプログラム
（ＭＡＧＩＣ等の機種依存プログラムを除く）

また、保田さんが相田さんのへろへろ６号Ｒで録音したデータをＸ１－ＤＭＡ－ＰＣＭで再生することに成功したそうですので、うまくいけばこれもデータレベルのコンバートができるかも知れません。ＦＭ音源も、共通のデータを扱えるドライバを（２種類）作って、ＮＦＤやＭＧＳからのコンバータを作ればＯＫでは？（でも自分ではＦＭドライバは出来ません。／笑い話ですね。）

今はとにかく、ＶＤＰの勉強をしてＭＳＸ版のシステムを作りたいです。１０号までなんて書きましたが、ＶＥＲＮ．の編集・発行だけで月の半分がつぶれる現状では、一人での開発でこの期限はちょっと無理です。今回のＮＬＺ８０の構想みたいに、ＭＳＸ側自作・Ｘ１側乗っ取りでアセンブリ言語レベルでの統一もやっていきたいです。ようは、精神の安定した状態と時間です。（発行に追われていない時が欲しい／笑）

ＤＯＳ２ですが、私はＭマガを参照したつもりだったのですが、後で間違いが発覚し、（ねっ、筑紫さん。）訂正するのも照れ臭いのでそのままうやむやになっていたものです。ここで訂正しておきます。＃１の改造記事は誤りです。全く信用しないでください。ＤＯＳ２の動作にはＤＯ

Ｏ．　アンケートと一緒に、正しい「の～みそがぷ～になる呪文」を書いて送って下さい。正解者の中から１名様に、「ＭＡＤＴＳ　ＡＰＥ・総集編」を差し上げます。Ａｌｅｐｈの再編集版です。

S2のROMが不可欠です。

◁ 036　あるまかん ▷　1994-3-11　着
　'何でもどうぞ'ということなので、いろいろと思い付いたことなどを　書くことにします。

◇各機種SWORD+エディタ+MARSください。
「MARS」ってどういうものなんでしょう?
もっと詳しいことを知りたいので申し込むことにしました。
そういうことで、送料分の90円切手とディスクを同封しましたので
どうか宜しくお願いします。　m(__)m　ペコリッ
今後が楽しみな企画ですね。　ワクワクッ

◇勝手に決めちゃいました。　(^^;　ポリッポリッ
表紙裏の犬のカットがとても気に入っちゃいました。
あんまりかわいいんで、VERNETのマスコットにしちゃいましょう!

◇「海を知らぬ少女の前に麦藁帽のわれは両手をひろげていたり」　寺山修司
犬のカットもかわいいけど、その隣の女の子もかわいいですよ。
ちなみにこの歌は、カットを見ていたときにふっと思い出したものです。

○春のMSXフェスティバル
◇お嬢ちゃん何が邪魔なの?
いいなぁ東京パソケ、一回くらいはいってみたいなぁ・・・。
どういうことをやったのか会報で報告して下さいねぇ。

○Beltania　技術局・INDEX
◇おぉ、手書きだぁ。
いろいろと面白そうな講座があるので、これは是非ともバックナンバーを
入手せねば。

○NL_Z80・番外編
◇TABの変換がされてないところがありましたね。
新規会員の私としては、Beltania技術局のようにINDEXが
あるといいなぁと思いました。

○Res:P4　筑紫さんのカット
◇「バウ」ってなんですかぁ。
モニタから顔がにゅっと出ているところがいいんだなぁ。
ところで、元絵もモニタから顔が出ているような絵なのでしょうか。
うん〜気になる・・・。

○S-OS　CLUB!
◇大部分の分からない人の中の一人より。
私にとって未知の世界の扉が微かに見えてきました。
さて、食べると美味しいかな?

○売ります/買います
◇「アレフさんですか?」って応答するのは緊張しそう
' 信号変換ボックス AN-2108(21P.-8P.)'
これは一体何なのでしょう。　う〜むっ・・・謎である。
ところで、私も売りたい物なんかがあるんですけど、原稿の長さの制限はあるんでしょうか?
どれくらいの長さまでだったらいいのでしょう?

○Res:P17　"WX用の改造資料"
◇うをおぉ〜・・・・・・・。
こっ、これはっもしやっ、私が以前から探していた資料ではないか!。
おぉ〜!　Alephさん、お願いですっ、コピーして下されぇ〜。
諸経費すべてを負担しますので、どうかっ、どうかお願いします。
Alephさん、頼みますだぁ〜。(心の叫び!)
それとお願い序で申し訳ありませんが、もしドライブ増設の資料があったら
それもお願い出来ないでしょうか。　宜しくお願いします。　m(__)m ペコリッ

○Res:P20　メモリー増設サービス
◇turboR君、いずこへ?
奥村さんはこういう時代にあって、とても奇特な方です。
きっと幸せを得ることでしょう。

○VCMC
◇なぁ〜みだをふぅいぃてぇ〜
新規会員の私にはとても助かります。
しかもSWORDの資料まで入手できるなんて・・。
もう涙ものです。　何だかうるうるしてきちゃいましたよ。　ジュルッ

◇明智君、君の推理を伺おうではないか!(^_^)(笑)
ちょっと思ったんですけど、'Alephさん=坂田さん'なんですよね?
これって愚問でしょうか?　んー、違うのかなぁ・・・。

といったところで今回のアンケート回答はおしまいです。
それでは・・・。　～＼(^_^)／～ ﾊﾞｲﾊﾞｧｲ

（Ａｌｅｐｈより）
アンケートの「その他なんでも」は投稿あつかいなんですよ。ＳＷＯＲＤ＋ＭＡＲＳ（ｔｉｎｙＣＯＲＥ　ＷＡＲＳ）、早速送ります。参加をおまちしています。
ところで、今気付いたのですが、ｔｉｎｙＣＯＲＥ　ＷＡＲＳはＭＳＸＳＷＯＲＤのパック（ディスクサービス）のなかにも実は入っていたのですね。ファイル名は”ＣＯＲＥＷＡＲＳ．ＳＯＳ”になっています。気付かなかった・・・。わざわざらんＭ．Ｒ．氏に改造コードを送っていただいてまでＸ１から転送した僕って一体・・・（笑）。
おやっ？ＶＥＲＮ．のマスコットが出来ちゃいましたねぇ。０３３しんばさん、もっと描いて、名前付で送ってくださいね。
ＮＬＺ８０のＩＮＤＥＸもＢ．ｅ．のところに入っていますよ。
「バウ」とは、放映中のアニメ「平成犬物語バウ」のことです。ちなみに、＃７Ｐ．８の「さやかちゃん」は服がディスプレイの色に隠れて見えないだけで、顔を突き出しているわけではありません。（わしがわるいんやない！トナーがわるいんや！／某Ｋ氏・談）
改造資料（メモリ／ドライブ）はＷＸのものでよければあります。連絡を下されば、会費から実費を差し引いて送ります。
ＡＮ２１０８はアナログ２１ピンとデジタル８ピンの信号変換機です。電源が必要です。ジャンク屋で買ったものなので、動作保証はありません。ＡＮ１５０８なんてのもあるそうです。
ＭＳＸ用Ｓ－ＯＳ”ＳＷＯＲＤ”ですが、ＶＣＭＣのディスクサービス分以外に、すぐ使えるように、Ａｌｅｐｈがいつも使っている状態のものを希望者に差し上げます。Ｏｈ！Ｘ（ｍｚ）未公開のソフトも入っていたりします。返信切手・フォーマット済み３．５”２ＤＤ同封で。

◁ ０４３　ＲＡＮＤＹ ▷　１９９４－３－１１　着
○Ｖｅｒｎｅｔに一言。
編集がんばってね。
それと、ＶＯＬ．１もちゃんとバックナンバーとして配布しませう。（変な意味じゃなくて、へたに隠そうとすると不審に思う会員さんもいるんじゃないかな？）

（Ａｌｅｐｈより）
（変な意味で）不審な（爆笑）＃０です。持っている方はお分かりかと思いますが、あんなもの（笑）とてもとても人様に見せられるものではございません。どーぞご勘弁を・・・（謎笑）

◁ ００６　まみむめも ▷　１９９４－３－１２　着
☆「受験」
やっとこさおわりました。ふーやれやれ。
本当に大変でした。まだ結果はきてないけど・・・
これからの皆さん（浪人すれば私もお仲間）がんばって下さい。特に英語！これを落とすとあとで泣きを見やすぜっっ
☆「バレンタインの思い出」
特に相手もいませんのでこれといった思い出は・・・
でも男の子ってそんなにチョコレートもらった人っているのかなあ・・・？
☆「まみむめもの言いわけ　第２弾！！」
入試が終わっての３月５日からの４日間、父の仕事のバイトからの帰宅後ワープロでうったというお急ぎの小説です。というわけで変な所があったら笑って許して下さい。
ＶＥＲＮＥＴ．ＶＯＬ７で小説（＋リプレイ）が一挙に３作掲載されました。・・・・リアル（？）小説の平岡君、１度に完結させてしまうすばらしい構成力の持ち主のローゼン君、２人ともウマイぞっ！！困りますね、こういう２人の小説と比べられてしまう・・・
彼らとは一味違った小説を書こうと思ったのですが結果はコレです。・・・次回はもっとうまく書きたいなあ・・・・
ところでワープロ投稿の諸君！１ページに文字をたくさん埋めるにはどうしたらいいのかおしえて下さい。
うちはパソコン買ったときについてた安物ソフトなのでＢ５にしかうちだせないのです！ＨＥＬＰ　ＭＥ！！

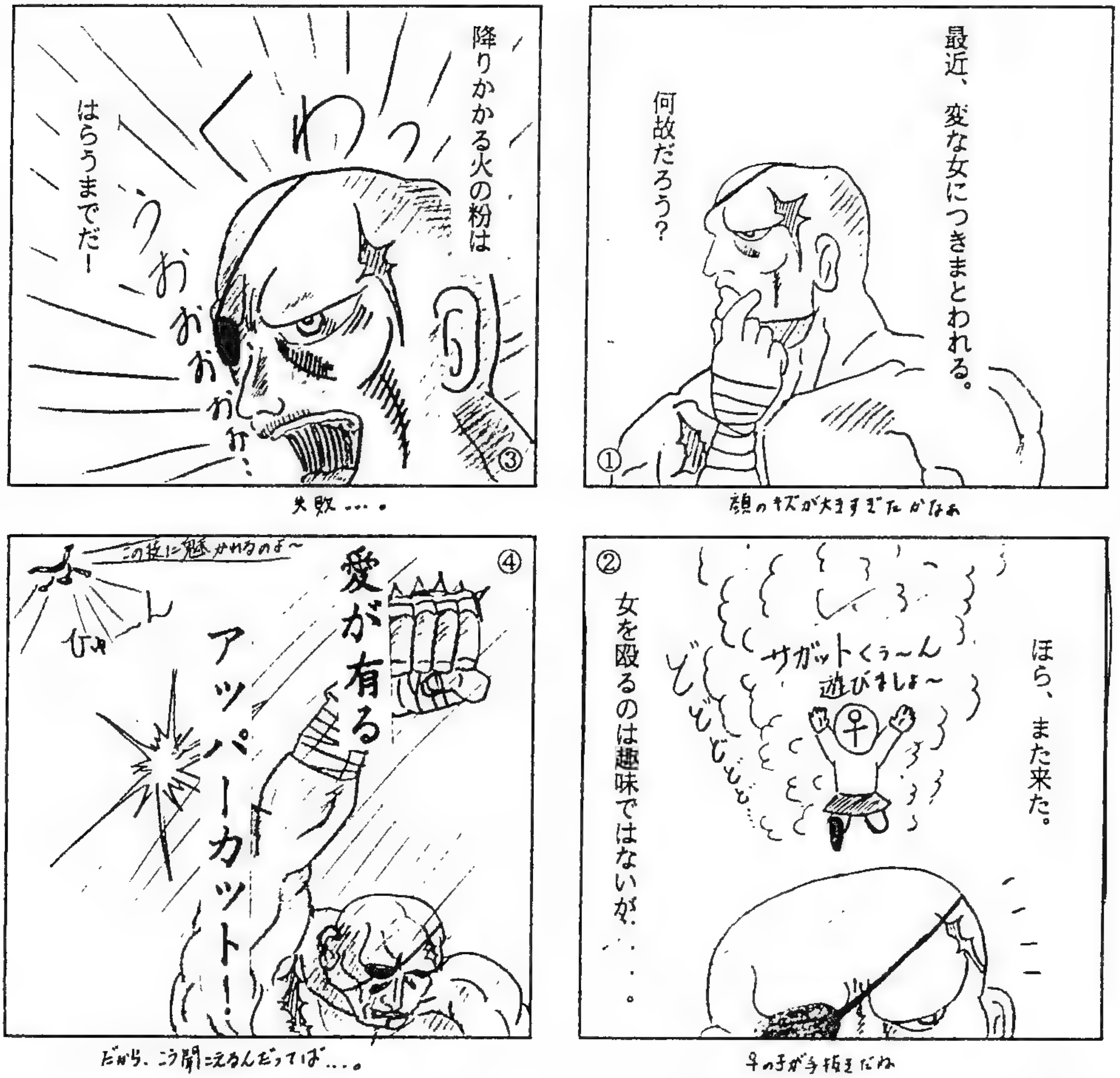
（Ａｌｅｐｈより）
受験、ごくろうさま。うかっているといいですね。
ページ構成（？）についてですが・・・。
まず、「メルブレーンズノート」を使うのはさけた方がいいとおもいます。あれは本来通信ソフトですから・・。
本物のワープロがあれば、それを使いましょう。Ａ４以上のサイズでは２分割、あるいはＯｈ！Ｘ風に３分割しましょう。
ワープロがない場合の最後の手段として、「エディタ」を使うという手があります。”ＺＳ”などの漢字対応のエディタで、５０行／２７桁を半ページとして１００行づつをファイルしてディスクでＶＥＲＮＥＴに送れば、私が再編集して打ち出します。
ちなみに、００５平岡慎介さんはＷＸワーコン投稿、００４ローゼンさんはページ投稿です。

ＦＳ－Ａ１ＧＴユーザーの方へ。ＶＥＲＮＥＴはＧＴワーコン投稿に対応出来ませんので、ＳＴ以下のデータ型式でセーブしてください。もちろん、従来通りＭＳ－ＤＯＳ型式テキストファイルでもＯＫです。

☆☆☆

☆☆RANDYの館 in VERNET 意味不明四コマ劇場☆☆

☆☆☆



◇◇◇

　ストⅡが世に出回り始めた頃から思ってたネタなんですよね、これ（⇧）。他にも、『波動拳！』がど～しても『アゴを引け！』に聞こえるし、『竜巻旋風脚』は『竜巻旋風拳』と私には聞こえてしまいます。勿論アーケード版を聞いてそう思ったわけなんですが、スーファミ版が発売されてすぐに購入してみると、サンプリングレートが低いせいか、はたまた１音のサンプリング時間が短いせいなのか（両方のような気がする）、ますます前述のように聞こえてしまったのでした。

　しかし考えてみるとこの手のものは、ストⅡより餓狼伝説（初代）の方がひどかったような気がします。例えばテリーボガードの『ラインジングタックル』は、どう聞いても『スプリンジャーっ！』と意味不明な言葉に聞こえるし．．．．ま、それも有る意味ではゲームの別の楽しみ方．．．かな？

　ってなわけで、今回はこれで失礼しまぁ～す！　＜ＲＡＮＤＹ＞

〈Aleph〉「スプリンジャーっ!!」は聞こえますね。しかし「愛が有るアッパーカット」とは…（笑）

てってけぱんちょの
Doubtful Stories
<VERNET version> PART.02

すぺしゃる
INDEX
3つしかないぞ!!

I. THANK YOU!! ………このページ
II. ラジオが好きなんです。……このページ
III. 男子校ネタ〈その2〉……さらにこのページ

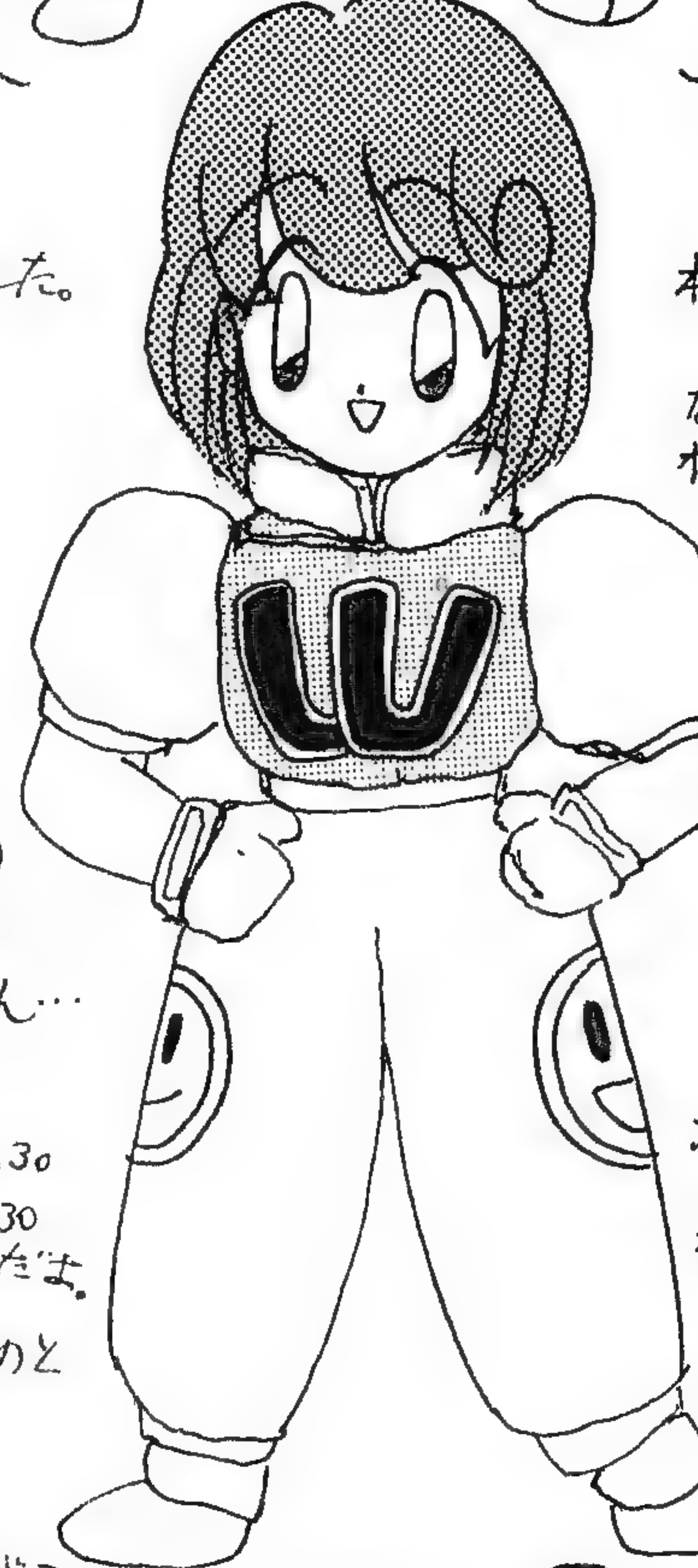
I. THANK YOU!!

あぁ 4票も…うるうる(泣)
とってもうれしいでございます。
調子にのって PART2!!
4人(?)の方どうもありがとうございました。

II. ラジオが好きなんです.

はまってるよ〜ん。
まず1番好きなのは"TWINBE PARADISE"です。
内容はといいますと、
1. TWINBEEのドラマ
2. どんぶり島通信局　その他
「1」はその名の通りドラマ(おもしろいよ!!)
「2」はナビゲーター(D.J.みたいなもの)の國府田マリ子の楽しいトークコーナーです。
途中から聞いてもおもしろいと思う。たぶん…
放送時間は
日曜日…1134 kHz 文化放送 12:00〜12:30
月曜日…1332 kHz 東海ラジオ 10:00〜10:30
だよ。
ちなみにドラマをおさめたCDが出てます。今のところ2枚ですが6枚まででるとのことです。
とりあえずラジオはただなので
聞いてみてはいかがですか!?

ぱすてる ちょっとでふぉるめ



本当の(?)名前は"ウィンビー"なんだけど、ラジオではメカの"ウィンビー"と区別つかないので"パステル"(ニックネーム)にしたそうな。
なんかまぬけ。

次回は"アニメキングダム"その次は"大アニメ博覧会""ラディコミ""クリスタニア"etc.のなかけ

III. 男子校ネタ〈その2〉

前号のディアーネの下に書いてあったことを言ったのはぼくの友人であってぼくではないので、「そんなやつだったのかぁ〜」などと思わないでね。書いたのはぼくだけど(笑)

"新任の事務員のお姉さんのあいさつ"編
お姉さん：はじめまし…
生徒一同：おぉ〜!! ザワザワ
↑
女の人の声がかわいかったというだけで騒いでいる…

合い言葉はBee!!

"Alephさん"一言ちょーだい

このキャラを見て思い出すのは"POYO²"です。私はウインビーしか使わなかったりします。
「ぶんし〜ん!」(笑)
でも、ハガーは強い;; (勝率3割)

VERNET

P.n REREA of Stratagem

MSX SPIRITS

▶Vol.2.

▶やってきました2回目です。
やっぱりサムライスピリッツでしょう。私はストIIより好き♡
でもナコルルしか使えないよねぇ
ガルフォードもいいけど‥‥
スケルトンTは‥‥
あれ?‥‥‥
ということで

しゅうでんじすため
会報スタート
興味ある人
ぜひ申し込んで
ください。

Z80は
大切にしましょう。

MSX魂

ナコルルです。
使いやすさNo.1です。
ゲーセンで一度
どうぞ。
ということでの2回目。

この投稿は風の伝説
ザナドゥを終ってから
描きました。やっぱザナドゥ
最高ですよ。エンディングが
泣けますよ。FFぐらい。

MK組 P.N リリア.

96.2.28.
P.N リリア拝.

〈Alephより〉

私もナコと
ハンゾーしか
使いません。

０１２　ＮＹＡＮ

☆すみません！サボっちゃってますう。（涙）

ここのところどうも調子が悪くて、ネタがな～んにも浮かびません！

うっ・・・そ・そうです！ナマケテいるだけなのです！（００５の某氏曰く）

☆それはそうともうすぐ四月、四月といえば、入学式。新入生がたっぷりと・・・・いやはや楽しみですなあ。一体何人ＶＥＲＮＥＴの会員が増えるのか・・・。でもだんな、あんまり期待しないで下せえね。入学する人数減ってるんですから。まあできるかぎり（私も）努力致しますけどね、ゲへへへへへへ・・・・・（キ・キットン！！）

☆どうやら、光栄のゲームの大部分（光栄のゲーム以外もありますけどね。）が、ＴＡＫＥＲＵで再販（？）されているようですね。値段もお手ごろで・・・。え？中古で買ったほうが安いですか？

水滸伝　天命の誓い	光　栄	３、４００　円
三国志Ⅱ	〃	５、２００　円
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	〃	３、４００　円
伊忍道打倒信長	〃	３、４００　円
信長の野望　戦国群雄伝	〃	３、４００　円
ロイヤルブラッド	〃	２、７００　円
ヨーロッパ戦線	〃	４、５００　円
エメラルドドラゴン	ｸﾞﾛｰﾃﾞｨｱ	３、９００　円
銀河	ｼｽﾃﾑｿﾌﾄ	２、０００　円
ティル・ナ・ノーグ	〃	２、０００　円
マスターオブモンスターズ	〃	２、０００　円

ここに上げたのは、すべてＭＳＸ２以降のものです。他にもＰＣ－９８、Ｘ６８０００用のソフトも、名作が数多くラインアップされています。まあ、詳しくは、お近くの「ソフトインベーダーＴＡＫＥＲＵ」でどうぞ！（これじゃあ完全にブラザーの回し者だ。）

☆私信☆　遅れてすいません。そうそう、三月二十日（？）頃、Ａ山氏がお迎えに（車で）行かれるそうですよ。（電車代が浮きますね。）詳しくはお電話で。

おしまひ。

FREE TALK!

(イラスト編) by カト. 018

▲ ちなみに上の題字は「Victorias」という、Windowsのフォントです。こんなヘンな文字も使えます。

……えーと、発端はAleph氏が僕に手紙で、「イラスト(Aleph氏の描いたやつ)はどうでしょう？」と、感想を求めてきた所にあります。

もし、これが部室での出来事なら、「今日から私が教育してやる」(©キム・カッフォン)とでも言ったのですが。(笑) だいぶ狂いがなくなってきたとはいえ、線が雑に見えてしまうのです。失礼ながら、これは他の方にも思うことでして、「もっと線をていねいに、きれいにするだけでもっとうまく見えるのに」と感じます。
(別に気を悪くなさらないように。)

とりあえず、メチャクチャ時間をかけて一度絵を描いてみて下さい。(左の絵は下描きから仕上げまでで4時間以上かかってます…) そのうちに、自分のスタイルがつかめてきますので。

ペンは丸ペンです。(Eタイプってのがゼブラにあって、これは「丸ペンのGペン」みたいなのです。体の線には使いやすいですが、本当に細い線には向かないという…) Gペンは好きなのですが、細かい絵が描けないので。

最後に。「余計なお世話だ」と思われる方は、このトークは完全に無視して下さいね。

侍魂 に、あやかる！(笑) FREE TALK

「さむ　タマ」

※もう時代遅れかもしれないね…

◆018◆ カト

うーん。Vol.7のアンケートを見ると、なぜかあんな"ふりいてぉくぅ"の方が表紙よりウケがよいようで（一票と二票の差じゃねーか…）。やっぱりVERNET読んでる人は創作なんかよりもキャラが知ってるの描いてある方がうれしいのだろうか。
→それとも、単に「カワイイ」のが好きなだけなのか。（なんかこっちのような気がする…）

ナコルル

僕自身はキャラ描くのもかわいいのも嫌いじゃないけれど、やっぱりオリジナルで"美"を感じるものを描きたいですね。（もしくはストーリーを感じさせる絵、とか。）

緊急連絡(?)

実は3/20(日)は大パツの日らしいですが、大阪市中央公会堂では「そうさく畑27」なるイベントが行われます。（AM11:00～PM3:00）僕はそちらに出馬(?)しますのでよろしければお越し下さい。
特に大阪に（この時期に）来ている方々。スペースが確保できなくともカトは大先輩に寄生して生息します…

―――　NASHペーパー通信　号外第2号　―――

これは、元々はNASH通信用に作った物なのですが、路線変更して、VERNET用にします。御了承下さい。
なお、前回はNASH通信名誉会員No.001（今決めた）の、どうすれバインダー！さんの替え歌を、本人に無断で掲載しました。今後はこのような事がもっと起きるようにしますので、NASHユーザーは覚悟してください（笑）。

＊おうまさんのおはなし　その1

「その1」とありますが、その2がある保証はないです（笑）。気が向けばやるつもりですが。
さて、ここではタイトル通り、馬（特に競争馬）について綴るコーナーです。近年の競馬ブームは今年もとどまることを知りません。マックイーン引退の後、ちょっと下降線をたどるかな・・・と思っていたんですが、同じ芦毛のビワハヤヒデがスゴイスゴイ。今年の競馬は、ビワを中心に動いていく事は間違い無いでしょう。今回は、そのビワハヤヒデの巻です。
ビワハヤヒデ。牡5才。2/14現在、12戦7勝2着5回（連対率なんと10割！）。
私がこの馬を初めて見たのは、一昨年の朝日杯3才ステークスです。この時は2着と敗れ、年が明けても重賞レースでは2着が続き、GIの皐月賞・ダービー共に2着。『無冠の帝王』と、私は勝手に呼んでいました。
夏が過ぎ、一段とたくましくなったビワハヤヒデは、神戸新聞杯で久々の重賞制覇を果たします。
そして迎えた、クラッシク最後の菊花賞で、見事GI初制覇果たします。押しも押されもせぬ、4才馬の頂点に立ったビワハヤヒデ。次の目標は、古馬とのレースで勝つことです。
そして去年の12月26日。その古馬との初めてのレースである有馬記念に出走したビワハヤヒデは、1年振りに復活したトウカイテイオーに敗れはしたものの、堂々の2着。立派です。
さぁ、次なる目標は天皇賞制覇だ！

これ好評ならまたやりますが、不評なら二度とやりません。また、私は馬券は買いません（買えません）ので、その点を御理解下さい。

＊VERNET傾向と対策

私なりに、VERNETでポイントを稼ぐためにはどうすればいいか考えてみました。これはM．K　Bookにも当てはまりそうな事なので、しっかり実践しましょう。

(1)　やはり、イラストは評価が高い。
・・・・イラストは、紙面への掲載が簡単な上、イラスト好きな人がほとんどである。それがかわいい女の子だとなおさらである。VERNETのポイントリストを見ても、加トさんやばんちょさんなど、イラストの上手な方が上位を占めているのを見れば一目瞭然だろう。
(2)　技術系の投稿も、評価が高い。
・・・・Beltania技術局が、＃6のアンケートではぶっちぎりの1位。保田周作さんの記事も票を集めている。やはり、技術というものはみんな求めているのが分かる。
(3)　連載ものは、固定ファンが出来て強い。
・・・・VERNETでいえば、SWORD WORLD,SHINING FORCE 等がこれに当たる。連載を続けていけば、必ずといっていいほど固定ファンが出てくるもの。私がNVマガジンで連載している『NARCHのMSX日記』も、ファンが多い（かどうかは定かではないが・・・）。そういったものも、ポイントを集めやすいのだ。

こういった所でしょうか。やはり私は(1)が1番大きいと思います。というわけで、皆さん投稿しましょう（自分に出来ない事をやたら勧めたがる性格の私）。

＊O．S　スペシャル　としまった！一行空けてなかった！
・この間立ち寄った本屋で、「巨泉の使えない英語」と「ヒロコ＝クレープの使えそうな英語」の2冊が並べて置いてあったのには笑った。
・サンフレッチェの開幕戦のチケットが手に入った！　でも自由席2，500円っつーのは高すぎるぞオイ！
・最近私が目を付けている人達。広瀬香美、高橋しん（漫画家）、三浦文丈（横浜M）、緒方考市（カープ）、ヘアヌード写真が出るかもしれないトーニャ＝ハーディング。
・最近、ゲーム・パソコン雑誌の休刊が相次いでいる。「月刊PCエンジン」「マル勝PCエンジン」「ポプコム」「テクノポリス」・・・。総合ゲーム雑誌（覇王・ゲームオン・電撃王etc）の台頭に伴う部数減が原因だろうか？
・センター型の模擬試験が返ってきた。友人のKは、どうマークし違ったのか、物理が15点、化学に到ってはなんと5点だった。合掌。
・「スーパーリアル麻雀PⅣ」に登場する3人娘はみんなカワイイが、みんな強すぎる（全然歯が立たないと言う訳ではないが）。

いかがなもんでしょうか。結構マニアックな内容もあったりして、わけのわかんない所もあるでしょうが、そこはまあ私の趣味ということで目をつぶって下さい。私はいろんな事に興味があるので、守備範囲はファミスタの「ぴの」並み（？）という自信があります。さすがにアニメ関係は他のVERNET会員の皆さんには歯が立ちませんが・・・。

お問い合わせ先・・・
〒730
広島市　中区光南6丁目　1－5－507　小西　直人
まで！

では、＃9でお会いしましょう。

1994．2.22．NARCH
（↑おお！！）

<Alephより>
VERN.においては、技術系が絶対有利ですね。連載物の人気は質の割に低めです。読み易さが不足しているのでしょうか…。B.eを書くのがもっとも手っとり早いですよ。

S H I N I N G　F O R C E

３．　　悲しみを越えて

　ガーディアナ王国から古えの門の探索の依頼を受けた剣士アベル。そこには、ガーディアナから海を隔てた対岸の、ルーン大陸最西端の国ルーンファウストの騎士がモンスターを率いて待ち構えていた。仲間と力を合わせ何とか難を逃れたアベルであったが、騎士は恐ろしい言葉を残した。
　「今頃、ガーディアナはカイン様に滅ぼされている――――」
　カインとは一体何者なのか・・・　何故突然ルーンファウストは襲いかかってきたのか・・・
　多くの謎に包まれながらアベル達は、ともかく襲われたガーディアナに急ぐのであった。

　「ひ、ひどいっ！」
　エルフの女魔法使いタオがつぶやいた。アベル達の目に入った物は崩れた民家、焼けて跡形もない納屋、倒れた母親にしがみつく子供達・・・・・・。
　青ざめてたたずむ一行の面前には、もう既に廃虚と化した、出発前とは似ても似つかないガーディアナの街並が広がっていた。
　「くそっ　ルーンファウストめ・・・・・・」
　「アベル・・・・・・」
　傍の石をくやしさのあまり握りつぶしたアベルに、僧侶のロウは涙でいっぱいの目を向けた。
　「ああ・・・・・・大丈夫さ。」
　「アベル殿、私は王宮の方へ行ってきます。ちょっと後を・・・・・・」
　ノーバが走っていこうとしたのをアベルは呼びとめた。
　「俺も一緒に行きます」
　「僕も、ボクも！！」
　父親が心配でたまらない騎士隊長バリオスの息子ケンも大急ぎで後に続いて叫んだ。ロウに後のことを託すと、アベルは２人を連れてガーディアナ北部に位置する王宮を目指した。

　ガーディアナ８００年の歴史を象徴する国王の政治を司る王宮。ここでさえルーンファウストの襲撃に耐えることはできなかった。城壁は跡形もなく崩れさり、その上を風塵が激しく吹きさらしていた。
　崩れた岩塊に悪戦苦闘しつつ奥へと進むアベルたちの耳に、突然人の叫び声が聞えた。
　「このお声は、国王！！」
　ノーバの声にアベルは肯いた。急いで声のするほうへ走る。
　しかし、時はすでに遅かった。アベルたちの到着の数秒前には、国王の体は地にたたきつけられていた。
　「王様！！・・・・・・な、何者？！」
　国王の前にいる背を向けたルーンファウストの者らしい男にアベルは叫んだ。
　「ほう・・・・・・まだ生き残りがいたのか・・・・・・クックックッ」
　「・・・・・・うっ」
　振り返った男の瞳にみすくめられアベルの体は金縛りにあった。その

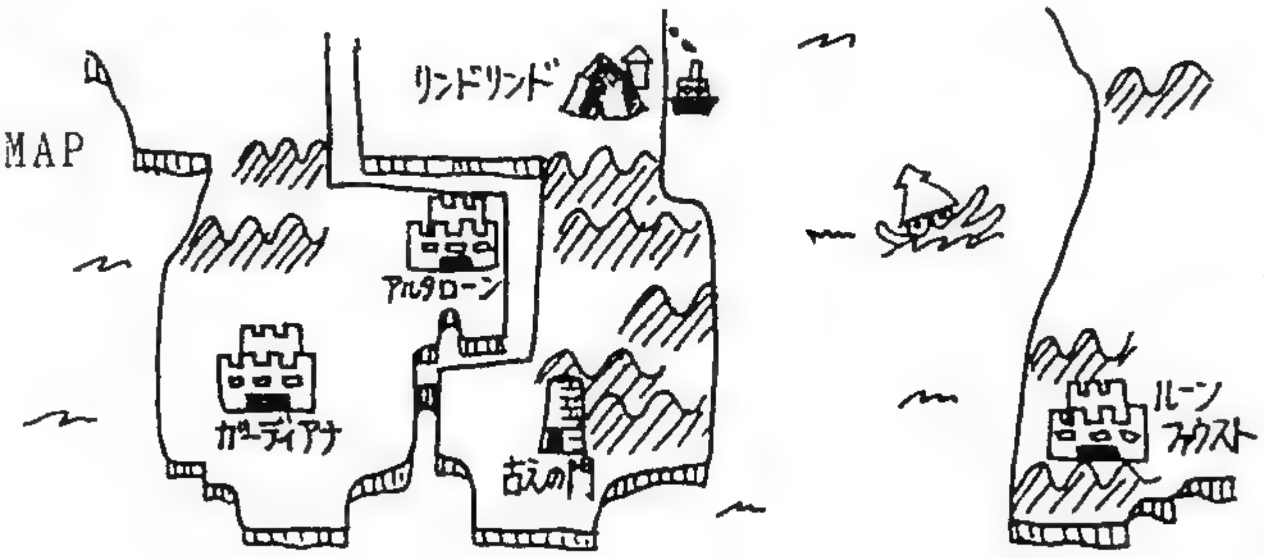
瞳は真紅に染まっていた——仰々しい兜の下の悪魔の様な、一目見るだけで目を背けたくなる様な仮面の奥の瞳が。
ノーバとケンも先程からビクリとも動くことができない，その中を男の剣先がアベルの方に向いた。
「フッフッ、先程俺の名を聞いていたな。冥土の土産に教えてやろう……俺の名はカイン、ルーンファウスト軍シルバーナイト隊の隊長カインだ。さあ、死ねっ！」
カインは剣を上空に掲げた。
（や、やられる……）
アベルは歯を食いしばって暗殺者をにらみつけた。
今にもカインの剣が振りおろされようとしたちょうどその瞬間、横から黒い影が間を分けいった。
「……ハアッ……わしがまだ残っておるぞ」
「バリオス様！！」
それは騎士隊長であるケンの父親のバリオスであった。体中に見た目にも尋常な傷ではないことが分かるほどの、いや、まさしく致命的と思われる真っ赤な傷を走らせ、しかし力をふりしぼりカインの剣を食い止めていた。
「ちっ」
カインは舌打ちをしてその剣を斜めに払った。バリオスは自分のランスごと壁に打ちつけられた。
「こ、この野郎！！」
アベルは怒りのあまり体の緊張が知らない間に解けてしまっていた。そして叫びながらカインに力強い一撃をあびせかけた。それはアベルにも満足のいく一撃だった。殺った——アベルはそう思った。
しかしカインはそれをまるで見切ったかの様に大きな動きでよけた。
「なっ……」
アベルは目を丸くしてカインを見上げた。勝てない、あいつはまるで遊んでいる……絶望感がアベルを襲った。剣をボトリと落としてしまった目の前のガーディアナ随一の剣士を見て、カインは大声で笑った。
「ワハハハハッ！！この国の者どもがこんなに弱いとは……ガーディアナ恐るるに足らず！古えの門を開けることのできると言われる封印の鍵がここにあると聞いたのだが……まあ、ないのなら仕方があるまい。今日の所は引きあげてやろう。」
カインはもうアベルは眼中にないといった感じにそうつぶやくと、剣を納めた。歩きだそうとしたカインは、ふと玉座の傍の青白い光を放つ剣に気付き足を止めた。
「ほう……これは美しい」
「そ、それは光の剣！！断じて渡す訳にはいかん！！」
剣を手に取ったカインを見てノーバは慌てて叫んだ。
「クックックッ、これがあのガーディアナの国宝光の剣か……丁度いい。手もちぶさたもなんだし、ありがたくいただいておくぜ」
「ま、待て……！」
気丈にも立ちあがって体当りしてきたバリオスをカインは無表情に1度納めた暗黒の剣で横なでにバサリと執った。
「と、父さん！！」
ケンが飛びだそうとしたその時、その前をもっとすごいスピードでカインに戦いを挑んだ者がいた。バリオスの長女メイである。
「お父さまのかたきっっっ！」
メイは夢中でカインの懐に飛びこんだ——しかしメイの命を懸けた攻

撃にもびくともしないカインはメイを蹴とばし、地獄からの笑い声の様な声を挙げると闇の中へと消えさった。
「と、父さん！！」
ケンはすぐさま父の遺体に駆け寄った。
しかしアベルは動けなかった。そして地面にペタリと座りこんだ。ショックだった。今まで自信を持っていた剣の腕の自信を喪失させたばかりではなく、自分の目の前で恩人を殺されたのだ。自分が付いていながら……アベルは、今自分が生きていることに絶望を感じた。
「……あんたいつまで落ちこんでいるのよ！！」
突然の怒声にアベルははっと目を上げた。目の前にはメイが立っていた。
「あんたね、自分だけに責任感じるの、それ止めなさいよね！それならあいつを見返せるぐらい強くなりなさいよ！」
メイはアベルの心を見透かしていた。そのメイらしい荒い言葉にアベルはなぜか心が洗い流される様な気がした。
「くくく……ははは……」
アベルが突然笑いだしたので、メイはいぶかしそうな顔をした。
「……サンキューな、メイの言う通りだ。」
「アベル……」
メイは照れ臭そうにうつむいた。
「う……うう……アベ…ル……」
２人の後方で突然王のうめき声が聞こえた。その場にいる者全員の注目が玉座の傍に倒れ伏していた国王の上に集まった。
「王様！」
王はアベルの方へ手を差し伸べる。アベルはその手をしっかりとつかんだ。国王はアベルの無事な姿に微かにほほえんだ。
「……アベル……カインは…我国の宝…光の剣を奪った……あれは古代に封印された…ダークドラゴンを蘇らせてしまうもの……絶対取かえして……グホッ…」
「王様！しゃべらないでください。傷が開いてしまいます！！」
「かまわない。わしの命はもう持つまい……ノーバ…後を頼む……メイ、ケン」
次に王はバリオスの遺児２人の方を見た。
「バリオスは…ガーディアナの為に命を投げ出した……おまえ達はアベルの為に命を投げ出してくれ……」
「は、はい！！」
２人の姉弟は力強くうなづいた。王は満足そうにうなずくと、目を宙にあげ、それから空ろげにつぶやいた。
「……もう１度…我娘…アンリに会い…た…かっ…た…」
国王の手はパタリと下に落ち、再び動くことはなかった。
「国王！！」
ノーバとアベルは王の死体にしがみついた。残してきたロウをはじめとする仲間達もいつの間にかやってきて、後で王の冥福を祈っていた。

そして…次の日、国王とその日ルーンファウストの兵士に殺された多くの人の葬式がしめやかに行われた。北にあるという魔法の国マナリナに修行中の王女アンリには連絡を取ることはできなかった。ガーディアナはそれほど壊滅状態であったのだ。ガーディアナは深い哀しみに包まれた。
アベル達はそのままカインを追って出発することにした。

「…本当にきてくれくれないのですか、ノーバさん。」
「すいません、アベル殿……私にはガーディアナを守るという使命があるのです…いつの日かガーディアナを復興させて、必ず会いにいきます。それまでお元気で……」
ガーディアナの指導者がいない今、ノーバを無理に連れだすことは不可能であった。アベルはここで強力な助け手を失うことになった。しかしノーバはこれからの旅の道を教えてくれた。ガーディアナから北にはリンドリンドという港街があり、そこから宿敵カインの国ルーンファウストへ船に乗って直接行くことができるというのだ。
「ありがとう。必ず生きて戻ってきます。」
アベルはノーバと堅い握手を交わした。
「タオ、ロウ、ゴング、ケン、ハンス、ラグ、メイ……みんな、後を頼みます。」
「そこに『ゴート』も加えてくれるかの？」
後からの突然の声に全員はっと振り返った。そこには、大きな斧を担いだ背の低いドワーフ族の老人が立っていた。
「あなたは、酒場で飲んだくれていた…」
アベルはその顔に見覚えがあった。ガーディアナに一軒しかないという酒場にいつもいて酔っ払っては誰にも構わず愚痴をいうという老人である。そう思わず口に出すと、同じドワーフのラグが大声で抗議した。
「アベル！なんて事言うんだ！！この方は、昔バリオス様と一緒に戦われたという、ガーディアナいちばんの戦士、ゴート様だ！」
「えっ……バリオス様がよく話されていた、あの伝説の戦士？！」
アベルは驚いてゴートを見た。確かに斧を持っている姿はどことなく風格がある。
「ゴート殿、あなたが付いてくださるとは本当に安心できます。」
ノーバは昔日のゴートと面識があるのだろう。親しそうに話かけた。
「しかし、あなたは引退されたとか聞きましたが…」
「ふあはっはっ！心配することはないわいっ！！わしにまかせておけいっ」
ハンスの不安そうな声にゴートは大笑いした。
「ハンス！ゴート様は今でもすばらしんだぞ」
「ラグ…君はえらくゴートさんを尊敬しているんだな…」
「そりゃそうさ！おいらが戦士になろうとしたのはゴート様に憧れてなんだからな。よく遊びにもいったし」
ラグは大きな鼻をピクピクさせて嬉しそうにいった。
「そして、ゴートさんの孫のミトちゃんに会いに、だろ？」
こういう場面にすぐ口を挿みたがるロウは例外もなくからかった。一行の中に苦笑ともつかない笑いが広がった。
カインを追う旅はこうして幕開けた。ノーバの要請で一行は一度ガーディアナの姉妹国、すぐ側のアルタローンの国王に救援物資を求める書状を持っていくために寄ることになった。波乱に満ちた冒険が今、始まる————。

おまけ
●ガーディアナ地方MAP



ソードワールド　クルカ王家内紛

◇キャラクター、またまたレベルアップ！

　ということで、皆さんとっても強くなりましたんで、そこん所をつらつらと書きましょう。

☆ヴァトルダー　ファイター技能レベル６　セージ技能レベル２
☆ローゼン　プリースト技能レベル６　バード技能レベル２
☆フィップ　シーフ技能レベル６　バード技能レベル３
☆ダッシュ　ファイター技能レベル５　プリースト技能レベル４
☆ダルス　ソーサラー技能レベル４

　と、こんな所です。ついでに言っときますと、ソローはシャーマン技能レベル１です。

　話はかわるけど、アレフさん、勝手に絵を募集するし・・・ブチブチ。ま、個人的には嬉しいんですが、何せ皆さんにはキャラクターの容姿っつーのを言ってないような気がするんで、どんなことになるやら・・・。でも、一番怖いのは、一通も来ないこと。絶対こうなる気がしてならないんですが・・・。キャラクターも誰も送って来なかったし・・・（ま、時期が悪かったという気もしないではないんですが・・・）。この原稿を作っているのが、３月７日午後１０時。ああっ、締切りに間に合わない！

　というわけで、今回は少々手抜きをさせてもらうことにしました。まず、字を大きく見やすくする。字が潰れて読めなかったあなた、もう泣く必要はありません（多分）。おまけに少ない原稿でページが多くなる（おお、こりゃラッキ♡）。正に一石二鳥、実に良い。次、二つ目。原稿を前後編に分ける。うーん、これもまた楽だ。大体、知らず知らずのうちに書く量がどんどんどんどん増えていって、この前なんぞは１０ページだぞ１０ページ！こんなことやってたら終いにゃ死ぬぅ！と思ったので、今回は削りに削って４ページ（予定）。ネタはあれども暇はなし・・・。誰だ、テスト直後に締切り作った人は（アレフさんしかいないって）！

　と・・・とにかく、今回は何とかキリのいいところまでやって見ます。全部読んでもせいぜい十分くらいだと思うんで、まあ読んで下さい。では、最後にまた会いましょう（よしよし、かなり埋まった）

ヴァトルダー、愛の育児日記

ヴァトルダー「じゃあな、ツグさんにローゼン、ダッシュ、フィップ」

　ロマールから戻ったヴァトルダーは他の皆に別れを告げ、例の酒場兼宿に戻った。ローゼン達はもうしばらくツグの元にいることにした。

ヴァトルダー「よっ、おやじ」

主人「いらっしゃい・・・と、ヴァトルダーさん。こりゃまた久しぶりで。・・・おやぇ？そこのお嬢さんは？」

ヴァトルダー「ん？・・・ふふふ、聞いて驚け！これが我が娘、ソローだぇ！」

　・・・シーン。

主人「あ、あんた・・・」

　それっきり主人も黙ってしまった。

　やがて、酒場のあちこちでヒソヒソ話が聞こえだした。

「あんなに大きくなるまでほっとくなんて、ひでぇ親だよなぁ」

「ああ、まったくだ。俺はあの子が不憫でならねぇ」

「しかし、するってぇとなんだな、あいつが２０歳だってのは嘘だな。少なくとも３０歳なのは確実だな。下手すりゃ４０歳だ」

　・・・知らぬ事とは言いながら・・・。

ヴァトルダー「っ・・・ちっ違う！ほ、ほらソロー、お前の口から説明して、ねっ」

ソロー「・・・わたしは、ヴァトルダー様の忠実な奴隷でございます」

　ざわっ・・・。

「お・・・おい、聞いたか？」

「・・・あ、ああ。なんて奴だ、自分の娘を奴隷扱いするなんて」

「まったく、屑だな。人間のする事じゃあない」

主人「ヴァトルダーさん・・・あんたって人は・・・」

　主人まで蔑んだ目で見ている。

ヴァトルダー「（い・・・いかんっ！誤解を解こうとすればするほど、どんどんひどくなっていく・・・。何とかせねばっ！）じっ・・・実はこの子、ロマールの闇市場に奴隷として売られていたんだ・・・。それを俺が見て、可哀相だなぁーって思って、奴隷商人から買い取って、養女として育てることに決めた、とこういうことなんだ！信じてくれぇっ！」

　その言葉で、周囲の見る目が変わった。

「お・・・俺、久し振りに感動したよ・・・」

「ああ、涙が出てきやがらあ・・・」

「いい話じゃねえか、まったく！」

主人「ヴァトルダーさん、あんた立派だよ、本当に・・・」

　店は感動の渦に巻き込まれた。が、しかし・・・

　一人の、真っ白なローブに身を包んだ覆面の男の言葉によって、その感動は消え去った。

覆面の男「しかし、そういうふうに聞くと聞こえはいいが、要するにあんた・・・ロリコンだろ？」

　ピシィッ。

　・・・店内の時間が止まった。

「そ、そうか・・・そうだったのか・・・」

「ロリコンだったのか、あいつ・・・」

主人「ヴァトルダーさん・・・」

　主人が声をかけた時、ヴァトルダーの精神はすでに別の次元に飛んでいた。

　ヴァトルダーがぶっ倒れて騒然となった店から、一人の男が出ていった。そう、さっきの覆面の男である。男は店を出ると、覆面とローブを脱ぎ捨てた。その顔は・・・

ローゼン「これでいい・・・。真実を知らせることも、プリーストの務め・・・な訳ないか。はっはっは、白い目に頑張って耐えるのだ、ヴァトルダーくん！・・・いやあ、本当に面白いなぁ、ヴァトルダーを不幸に陥れるのって」

　・・・何も言うまい、何も・・・。

◇

　翌日の朝。

ヴァトルダー「う・・・」
　ようやく、ヴァトルダーは目を覚ました。見ると、横の椅子でソローがずっとこっちを見ている。
ヴァトルダー「おう、ソロー」
　さらにジトーッとヴァトルダーを見るソロー。
ヴァトルダー「な、何だ？何か付いてるか、パパの顔に？」
　ソローが口を開いた。
ソロー「あなた・・・ロリコン？」
　ピキキィッ！！
ヴァトルダー「(そーだ、そーだったんだ、俺は昨日、ロリコンって言われて、そのまま・・・)・・・」
ソロー「ねぇ？」
ヴァトルダー「・・・そぉっ、そーんな訳、ないだろう？パパは、普通だよ」
　また、説得力のないことを言う・・・。
ソロー「・・・はんと？」
ヴァトルダー「はっ、ははっ、ほ、ほんとーだとも、うん」
　乾いた笑いだなぁ。
　ギギィー。
主人「おはようございます、ヴァトルダーさん。もう、ご気分はよろしいですかな？」
ヴァトルダー「ん、ああ、大丈夫だ。すまなかったなぁ、心配をかけて」
主人「いえいえ、そういう訳ではなく、その・・・あなたがロリコンかどうかってことについて、下で賭をしてまして、その・・・どうなんです？」
　ほう、賭博ですか。
ヴァトルダー「・・・」
主人「ねぇ、どっちなんですか？正直に答えて下さいよ、私も負けたら１００ガメルがパーなんですから」
ヴァトルダー「・・・」
主人「勿論、私はヴァトルダーさんの事を信じて、ロリコンでないって方に賭けましたけど・・・」
ヴァトルダー「・・・おやじぃっ！」
主人「はっ、はいっ！？」
ヴァトルダー「・・・あんた、いい人だなぁ・・・」
主人「はっ？」
　ヴァトルダーは、目を潤ませてなんぞいたりする。
ヴァトルダー「皆、昨日の覆面野郎のことを信じて、俺の事を疑うんだよぉ・・・」
　それがローゼンだと知ったら、怒りはどんなもんだろうか。
主人「で、では、ロリコンではないと？」
ヴァトルダー「無論です！」
　途端、ドアが大きく開かれ、歓声と怒号が上がる。
「やっぱりな、ヴァトルダー、俺はお前を信じてたぜ！」
「てめぇ、ヴァトルダー、嘘をついてんじゃねぇ！」
主人「はいはい、皆さん、他のお客様の迷惑になりますから、下に降りて下さい」
　ガヤガヤ・・・。
主人「・・・さて、ヴァトルダーさん」
　ドアをバタンっと閉めると、再び主人が話を始めた。
主人「話をかえますが・・・実は先ほど、ローゼンさんがいらっしゃいましてね。仕事があるから、ツグ様という方の所へ来いと言い残して行かれました」
ヴァトルダー「仕事か・・・今度は何だ・・・？」
主人「そう言えばおかしな所がありましてね、今日のローゼンさん。ヴァトルダーさんがぶっ倒れて寝てるって教えたら、「そうか、まだ・・・クックックッ」と、妙な含み笑いをなさって帰られました」
ヴァトルダー「？？？何だ、いったい？」
主人「で、受けるんですか、この仕事は」
ヴァトルダー「内容にもよるが、多分な」
主人「そうですか・・・で、そうなさるんでしたら、一つお願いが」
ヴァトルダー「俺にできることか？」
主人「いえいえ、あなたでなく、ソローちゃん・・・でしたっけ？その子に、店を手伝って貰いたいんです」
ヴァトルダー「ソローに？」
　ソローを働かせることなど考えたこともなかったヴァトルダーは、少々悩んだ。
ヴァトルダー「(うーむ、働かせるべきかどうか・・・。この子もそろそろ働くのを覚える年頃だが、いや、しかし、今まで散々働かされたに違いない。これ以上働かせるのは酷だ・・・。ここは、やはり・・・)・・・いや、それは困る。この子には働かせたくない」
主人「一日１０ガメル出しますが」
ヴァトルダー「了解しました」
　き、貴様・・・。
ヴァトルダー「(どうせ今まで働いてきたんだし、だったらこのまま続けないと体調を崩すかも知れないし、何より金が貰えるっていうのがおいしい。いやあ、金の事は盲点だったな)・・・な、ソロー、ここでパパが帰るまで働いて待ってなさい」
ソロー「はい、ヴァトルダー様」
　まだ奴隷根性の抜けない哀れなソローは、素直に引き受ける。
ヴァトルダー「パパと呼びなさい、パパと」
ソロー「はい、パパ様」
ヴァトルダー「(ま、まぁいいか・・・)じゃ、そういうことで、どうぞ使ってやって下さい」
主人「そうですか、どうも・・・。じゃ、ソローちゃん、こっちへ・・・」
　ソローは下へ連れて行かれた。
ヴァトルダー「ここのおやじはやさしいし、ソローの事は大丈夫だろうな。よし、仕事仕事・・・」
　いそいそと荷物をまとめると、ヴァトルダーはツグのところへ向かった。

◇

　カドカーワ・ネットワーク敷地内、ツグ邸。
ローゼン「・・・というわけで、あいつ、ロリコンと聞いて、ショックで精神がフッ飛んでしまってね・・・」
ツグ「ほうほう、それで、その後どうなりました？」
ローゼン「その日はそこで帰ったんですが、翌日いったら、その時もまだ気を失ったままだったんですよ」
ツグ「ほう、それはそれは・・・。でもローゼン君、あんまりからかったら悪いですよ」

ローゼン「いやぁ、やっぱり、人をおちょくるのって楽しいでしょ、ね」
　プリーストでなければそれもまあ良しとしよう。が、お前は・・・」
ローゼン「それに正直なところ、あいつに引き取られたソローちゃんが可哀相でね・・・」
ラエン「ま、それはあるな」
　今まで笑って聞いていたラエンも口を出してきた。
ラエン「やっぱりあの子は、ツグさんとかに引き取ってもらうべきだったんじゃないかねぇ。親があいつじゃあ、あまりにも不憫だぜ」
リーハ「ちょっと言い過ぎかも知れませんね、それは。・・・とはいえ、ラエンさんの言うこと、ちっとも間違ってませんしね・・・」
　おいおい。
タッシュ「ま、もう済んだことだ。仕方がない」
ローゼン「いや、そうと決めるのは早い」
　ローゼンが真剣な口調で言う。
ローゼン「そのための、今度の仕事だ。この仕事の間、あいつは嫌でもソローといるわけにはいかない」
ツグ「まったく・・・というと何ですが、ちょうどいい時期に内紛が起こってくれました」
　ここらで、今回の仕事を説明しておこう。まず、場所はアレクラスト大陸にあるのかどうかも確認されていない、住民全部が魔術師であるという極寒の王国・クルカ。以前ヴァトルダー達が半強制的に連れていかれた、あそこである。そのクルカで、内紛が起こった。ヴァトルダーが訪れた当時はまだ在位中であった前国王は、今や既にあっちの世界（＝あの世）へ逝ってしまい、彼の唯一の息子であるグプターが王位を継承する予定であった。が、ここで問題が起こった。前国王には所謂"隠し子"というのがいて、事もあろうに遺言で「王位はその隠し子に譲る」などと抜かしたのだ。そーいうわけで、"第一王位継承権を持ちながら王になれなかった王子・グプター"ＶＳ"突然天から降ってきた父親に王位継承権をもらって王になった一般市民・レクイズ"という二大勢力の戦いが起こってしまったのである。ちなみに、ツグに援助を求めてきたのは、元第一王位継承者・グプターである。
　追記・・・住民は皆、非力である。
ローゼン「宿屋の主人には、俺がちゃんと頼んでおいた。「ソローをあっちこっちタライ回しにして、世間というものを分からせてやってくれ。何とかしてあの子から、奴隷根性をなくしてやってくれ」とね」
ツグ「なーるほど。それはいい考えですね。クルカへ行ったが最後、当分帰ることはできないでしょうから、時間は十分ですね。これは、帰ってきてからが楽しみですよ・・・」
ラエン「だが、ヴァトルダーはこの事を知らねぇんだろ？法律とかにひっかからねぇだろうな？」
ローゼン「なーに、心配ない。あいつにソローちゃんの養育権は・・・ない！」
　断言してはまずかろう。
フィップ「で、ヴァトルダーはいつ来るの？」
ローゼン「さっきも言った通り、俺が行ったときにはまだ意識が戻ってなかったからなぁ。あと２０時間ぐらいじゃないか？」
フィップ「ふーん・・・」

　・・・１時間と少々後。
執事「ツグ様。ヴァトルダー様がいらっしゃいましたが」
ツグ「やっと来ましたか・・・。すぐ通しなさい」
執事「畏まりました」
　やがて、執事に連れられてヴァトルダーがやって来た。
ヴァトルダー「やっほー」
ツグ「さ、出発しますか」
ヴァトルダー「え？俺、まだ仕事の内容を知らないんだけど・・・」
ツグ「後で説明します。時間がないんですから」
　これは事実である。今、この瞬間にも、グプター王子が殺されているかもしれないのだから。
ツグ「さ、行きますよ！」
ヴァトルダー「ちょ、ちょっとぉ！」

ツグ「長閑（のどか）ですねぇ・・・。ああ、紅茶がうまい・・・」
　カドカーワ・ネットワークがチャーターした豪華商船（そんなもん、本当にあるのか！？）、テナート号の上で、ツグは午後の紅茶を飲んでいた。
　現在、船は一路クルカ王国を目指していた。
ツグ「しかし、あの国王が亡くなるとは・・・」
　ツグと先王とは、付き合いがあった。ある一線を越えることはなかったが、先王はツグの事を信頼し、ツグも先王を敬い、その信頼に答えてきた。一時期、ツグはこの国に永住しようかと本気で悩んだことさえある。ちなみに、ツグのソーサラー技能は、クルカに在留中に身につけたものである。
ツグ「ま、いいですか、そんなことは・・・。ラエン」
ラエン「何だ？」
ツグ「到着まであと二日程です。そろそろ、剣の練習でも始めておいたほうがいいですよ」
ラエン「ああ、こここん所船の上で、どうも体が鈍っていかん。ま、どうせ向こうにいても暇だったから構わないけどな」
　そういい、ラエンは船内へ入っていった。

ヴァトルダー「・・・虚しい・・・何もかも虚しい・・・。こんな広い海の上にいると、何もかもがちっぽけな下らないものに感じてしまうぜ・・・フッ」
　・・・
ローゼン「てい」
　蹴りっ。
　ひゅるるるるー・・・ぼっちゃん。
ヴァトルダー「ごぼぼぼ・・・ぶはぁっ！て、てめぇ！何しやがる！」
ローゼン「なぁに、暑さのせいで、のーみそがトロトロ溶けてるようだったから、冷やしてやっただけだ」
ヴァトルダー「・・・だぁっ、このクソ寒いのにどこが暑いんだ！！」
　重ねていっておくが、クルカは極寒の地である。現在船は、そこから約二日の所にいるわけだから、当然・・・
ヴァトルダー「寒いっ！」
　のである。
タッシュ「またやってるのか？仕方ないやつだな・・・。ほれ、浮

輪だ」
　ボイッ・・・ボチャン。
ヴァトルダー「ふーっ、助かっ・・・ハクションっ！」
ローゼン「あれま」
　以後丸一日の間、ヴァトルダーは風邪で寝たきり状態に入ったのであった・・・。なお、ローゼンが後日語ったところによると、
ローゼン「神聖魔法のキュアー・ディジースを使えば、風邪如きすぐに治せた。しかし、風邪はほっといても治るし、それに何よりあいつに精神力を使うのは惜しい」
　このコメントのあと、ローゼンはヴァトルダーにボコボコに殴られたそうである。もっとも、すぐにキュアー・ウーンズで治したが・・・。

極寒の大地・クルカ

ツグ「着きましたね・・・」
　船を降りたツグは、感慨深げに言った。
ラエン「ほう、ここがクルカ王国か。しかし・・・」
ツグ「何か？」
ラエン「・・・本当に何にも見当たらねぇな」
　辺りは一面雪景色。町らしきものもなく、ただ前方に小高い丘があるだけである。
ヴァトルダー「で、どこに行けば町があるんだ？」
ツグ「皆さんは、ここからこの丘を越えてもらい、半日ほど進んで下さい。ここから、北北西の方に真っ直ぐです。いいですか、絶対に間違えないで下さいよ」
ヴァトルダー「下さいよ・・・って、あんたはどうするんだ？」
ツグ「私ですか？私は、テレポートで一気に目的地に行けますから」
ヴァトルダー「あーっ、なんて奴！」
ツグ「そう言われても困りますがね・・・。大丈夫、あなた方なら何とかなりますって。さすがにリーハは無理でしょうから、おいてきましたけどね」
ラエン「それでリーハを・・・」
ツグ「はい、これ磁石です。じゃ、半日後に無事会えることを楽しみにしてますよ。暖かい暖炉が待ってますから、時々思い出して励みにして下さい。では・・・テレポート！」
　ヒュインッ！
フィップ「・・・行っちゃった・・・」
ヴァトルダー「まだソローにお別れの言葉をいってないのに・・・」
ラエン「・・・どうしろっつーんだ、これから・・・」
　果てし無く広がる雪原を前に、呆然と佇む一行であった・・・。

　グプター軍・本陣。
グプター「くそっ！私の軍の方が、明らかに押されているではないか！おのれぇ、後からのこのこと出てきて王位を横取りしおった下賤め！」
　ヒュイィッ！
ツグ「やれやれ・・・大分荒れておいでの様ですね」
グプター「何奴っ！？・・・おお、ツグ殿。来て下さったか！」
　グプターの顔がパッと明るくなった。
ツグ「あなたの頼みとあっては、断るわけにもいかないでしょう？ところで、いろいろと話したいことがあるのですが、支障はありませんか？」
グプター「ええ、その点は大丈夫です。現在我が方は幾分押されてはいますが、あなたがいれば敵などおそるるに足りません」
ツグ「私だけではありません。もうしばらくすれば、力強い仲間が到着する予定です。道に迷いさえしなければ、の話ですが」
グプター「よし、そういうことなら迎えのものを出しましょう。ここから波止場は・・・南南東の方角ですな？」
ツグ「そうです」
グプター「誰かおらぬかー！・・・お前達、ちょっと南南東に来ている、ツグ殿の連れの方をお連れしろ。よいな！」
兵士（でも魔術師）「はっ！」
　兵士たちは命令を受けると、早速外へ飛び出していった。
ツグ「（それにしても、やはり魔術師同士の戦いはリスクが大きいですね・・・ラエン達に頑張ってもらわないと・・・）ま、いいですか」
グプター「どうかいたしましたかな？」
ツグ「あー、いえ、ちょっと考え事を・・・。ところで、先王は・・・」
グプター「うむ、・・・」
　ということで、ツグとグプターは、ヴァトルダー達が来るまでの約１日間を話し合いと作戦を練ることに使った。

ヴァトルダー「うおーっ、寒いーっ！」
フィップ「うう・・・」
　ツグがあったかーい紅茶を飲み、暖炉の前でヌクヌクと過ごしている間、ヴァトルダー達は死ぬような思いをしていた。
ローゼン「くそっ、ワインもなくなってきたし・・・」
ラエン「えーい、暖炉が待ってるぞぉ！」
　ピクン。
　そのやけくその一言が、ヴァトルダー達に再び火をつけた。
ヴァトルダー「そうだ！暖炉だ、暖炉！」
ローゼン「暖炉が待っているんだ・・・」
ダッシュ「ぬおおおお・・・」
　・・・数時間後。
ローゼン「暖炉・・・寒い・・・」
　もう、一行の体力は限界に達していた。
ラエン「寝るなー、寝たら死ぬぞー」
ヴァトルダー「俺、もう限界・・・。ああ、前に火の玉が見える・・・」
ローゼン「お、俺もだ・・・。・・・！と言うことは・・・」
ラエン「明かりだ！」
兵士A「そこにいるのは、誰だー？ツグ様の連れかー？」
ヴァトルダー「た、助かったぁ！」
　取り合えず、ヴァトルダー他数名の命は保証されたのだった。
－続－

はぁっ、やっと終わった。絶対どっかを間違えてる自身があります。何でも前回「汚名挽回」などと書いていたらしく、後でごちゃごちゃ言われました。「汚名挽回」＝「名誉返上」ということです。きっと頭がへろへろになってたんだろなあ。今も、自分で何を書いているか分からなくなりつつあります。ここいらで、終わらせてもらいます。うう、眠いよぉ・・・。

VCMC

会員のためのバックナンバー＆通販コーナー
[Vernet Central Mail-order Center]

みなさん，こんにちは。いかがお過ごしでしょうか？ まあ，恐らくここを読んで下さってると思いますけど。私は，やっと短期バイトが決まりホッとしています。いつも後一歩のところで締め切られていましたから。MSXのために稼いでやろうと思います。

毎度（まだ2回目だけど），アイテムの紹介です。

○ VERNET会報

- #0　通販不可
- #1　200Cr
- #2（DISK付）　400Cr（会報のみ　300Cr）
- #3　200Cr
- #4（DISK付）　400Cr（会報のみ　200Cr）
- #4.5　200Cr
- #5　200Cr
- #6（DISK付）　400Cr（会報のみ　200Cr）
- #7　400Cr

○ Ve ver. 2.0　3.5"2DD 1枚 ＋90円切手

汎用RPG制作ルーチン群。未完ですが使用可能です。スクロールの速さと滑らかさは，一見の価値あり。VERNET大阪，VERNET東海製作。

○ Ae ver. 1.2t　3.5"2DD 1枚 ＋ 90円切手

AVGツール型サンプルゲーム。サンプルゲーム"数研Quest"付き。VERNET大阪，TEAM-LEIDERS，TMC製作。（turbo R 専用）

○ MSXPCMセット　3.5"2DD 1枚 ＋ 90円切手

EXTRAで発表され，VERNETが使用権を借り受けたPSG 3音によるPCM再生プログラム＋データ集。結構笑えるセリフ多数。EXTRA会長筑紫氏製作。

○ MSX用S-OS"SWORD"フルセット　3.5"2DD 1枚＋90円切手

Oh!MZ，Oh!Xで発表された全機種共通OS，S-OS"SWORD"のMSX版。とにかく使ってみて下さい。すごいから。EXTRA 筑紫氏製作。

○ S-OS"SWORD"資料集　時価（500Cr以上）

現在ではほとんど手に入らない過去のOh!MZやOh!Xの"THE SENTINEL"の貴重なコピー。これなくしてS-OS"SWORD"は使えない！ただし資料が増加傾向にありますので，価格はまずWテで問い合わせて下さい。

○ ハンターの為の資料集　200Cr

VERNETでポイントハンターになるために，これで研究して下さい。VERNET #0～7，EXTRA vol. 46～48，50～58の表紙を収録。これでAleph氏の好みが分かります。結構ローリーかもしれません。（Alephさんゴメンなさい！）

申し込み方法は，欲しいアイテム名，住所，氏名を明記した紙を，小為替（1Cr＝1円）または ディスク＋返信用切手 とともに下記住所まで送って下さい。申込確認後できるだけ2週間以内に発送します。完全受注生産ですので，1ヶ月以上遅れるときはご連絡します。

書き忘れましたが，前記価格には送料，DISK代（DISK付のとき）が含まれています。それでは，よろしくお願いします。

Mar. 1994

宛先
〒223
横浜市港北区日吉 3-5-7
ブコーハイツ 303
川手 陸義 方
「VERNET東京，VCMC」係

文責：TAKA

------------------------------ Please Cut Here ! ------------------------------

VCMC 通販申込書

○ 希望アイテム名

○ ご住所　〒＿＿＿－＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

○ お名前

フリガナ

計＿＿＿＿Cr（円）　＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿